

PC-AMIGA-ATARI ST

TIT

PC-AMIGA-ATARI ST

DANY BOOLAUCK EST DE RETOUR!



DOSSIER: QUEL PC CHOISIR?



DARK SEED: LE TEST COMPLET



PROJECT-X: LE MEGA HIT DU MOIS

EXCLUSIVITE MONDIALE: KING'S QUEST VI
SOLUCE: CROISIERE POUR UN CADAVRE INDY 3

FALCON 030: LE SUCCESSEUR DES ATARI ST ENFIN DEVOILE!!!

PENTOP: UN PC PORTABLE SANS CLAVIER QUI RECONNAIT VOTRE ECRITURE!
AVANT-PREMIERE: SPACE QUEST V, QUEST FOR GLORY III

CEBIT: LE PLUS IMPORTANT SALON MICRO EUROPEEN
CD-ROM: LES NOUVEAUX LOGICIELS AU BANC D'ESSAI
SAGA: LA WILLIAMS FAMILY

ISSN073 - 6988 N°102 - MAI 1992 - 28F
MAROC: 42DH CANADA: 75CAN BELGIQUE: 180FB
SUISSE: 8 FS. ESPAGNE: 750 PTAS

L'2207 - 102 - 28,00 F

CREEPY, KOOKY

ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

Mais plus maintenant; ils ont été expulsés! Morticia, Lurch, Granny, Pugsley, and Wednesday sont revenus dans leur inquiétant manoir pour en reprendre possession.

ILS DISENT CE QU'ILS VEULENT...

Mais plus maintenant, car ils ont disparu! Comme Gomez tu dois retrouver tes chers foldinques dans leur hotel particulier, tres particulier.

ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

Mais prends garde a Tully Alford - Il joue sérieux. Tully est le perfide avocat de la famille, voulant lui voler sa fortune. Il a plus d'un sale tour dans son sac.

ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

Et tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car les dagues, monstres et fantomes ne te laisseront aucun moment de Répis. Si tu resouds les enigmes en suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Adams, pour qu'ils puissent...



VIVRE COMME ILS VEULENT!

AMSTRAD - ATARI ST
CBM AMIGA

Disponible sur

Nintendo®



Ooky, Spooky!

The Addams Family



75017 PARIS . TEL: 47663326 . FAX: 42279573

THE ADDAMS FAMILY TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK
OF PARAMOUNT PICTURES. OCEAN SOFTWARE LTD. AUTHORIZED USER.



Salut à tous,

Grande nouvelle : Dany Boolauck est de retour à Tilt ! Vous allez donc retrouver sa signature sous les plus belles avant-premières de la presse micro. Dès ce mois-ci trois exclusivités mondiales : King's Quest VI, Space Quest V et Quest for Glory III, trois fabuleux jeux d'aventure signés Sierra, que Dany a découverts dans les studios de développement de la firme à Oakhurst, Californie, USA. A ne pas manquer également : Betrayal at Krondor, le premier jeu de rôles de Dynamix, une autre exclu mondiale. Malgré un emploi du temps très chargé, Dany, qui occupe désormais les fonctions de rédacteur en chef-adjoint de Tilt, a trouvé quelques secondes pour répondre à une (!) question :

- Dany, tu reviens à Tilt après une mission secrète, qui a été longue et périlleuse, quels sont tes projets aujourd'hui pour Tilt ?

- Pour moi, Tilt est un magazine qui a toujours respecté l'éthique journalistique, qui a toujours porté une véritable attention à son lectorat. Son esprit critique me convient parfaitement. Et puis, j'aime bien l'équipe de Tilt pour l'ambiance qui y règne. C'est un des rares endroits où j'ai véritablement affaire à de vrais passionnés. Mes projets pour Tilt ? Travailler avec la même passion qui nous anime tous, pour donner à nos lecteurs ce qu'ils attendent de nous : de l'information, de vraies critiques. Je pense également qu'il nous faut jouer le rôle de guide objectif par rapport à certains éditeurs de logiciels qui ont tendance à prendre les joueurs pour des « vaches à lait ». Sur ce, tu m'excuses, mais je fonce prendre un avion pour Londres... »

Le retour de Dany s'inscrit dans une logique de redéploiement sur le front de la micro-informatique de loisirs et des jeux vidéo, redéploiement qui s'est traduit ces derniers mois par une évolution très sensible de Tilt, par le lancement de Consoles +, l'arrivée sur FR3 de Micro Kid's et, très prochainement, par la création d'un second numéro-test de PC Review, en vente dès la mi-mai.

A propos de Micro Kid's, sachez, si vous l'ignorez encore, que Dany Boolauck présente chaque mois ses avant-premières dans une émission qui lui est spécialement consacrée. Rendez-vous le mercredi 13 et le dimanche 17 mai pour découvrir les plus beaux logiciels de ce numéro...

Jean-Michel Blottière

Sommaire

N° 102

6 AVANT-PREMIERES King's Quest VI arrivé !

Ce mois-ci, les previews de *Tilt* franchissent le mur du temps ! Nous avons parcouru des milliers de kilomètres afin de dénicher les dernières nouveautés de Sierra. Je ne vous cite que les titres : *King's Quest VI*, *Space Quest V*, *Quest for Glory III* ! Dynamix nous a dévoilé son premier jeu de rôle en exclusivité mondiale ! *Gateway* est le prochain jeu d'aventure SF. Tous ces titres seront présentés aux professionnels au CES de Chicago, en mai. *Tilt* vous les offre en primeur.

36 TILT JOURNAL Atari dévoile le Falcon 030 !

Notre visite annuelle au CeBIT de Hanovre a été riche en enseignements. Atari a montré sous le manteau sa dernière machine, le *Falcon 030*, point d'entrée d'une nouvelle gamme. Présentation également des nouveaux logiciels sur CD-ROM. Du jamais vu : le *Pentop* est un PC portable sans clavier qui reconnaît votre écriture. Finis les feuilles volantes et les stylos !

52 MICRO KID'S La réalité virtuelle au cinéma

The Lawnmower Man est un film inspiré d'une nouvelle de Stephen King. L'action se passe en partie dans un monde créé par ordinateur : c'est ce qu'on appelle une réalité virtuelle.

56 HITS Project-X, le shoot'em up du mois !

Avec *Project-X*, on retrouve tous les plaisirs de la destruction d'aliens par vaisseau interposé. *D-Generation* n'est graphiquement pas spectaculaire mais on plonge bien vite au cœur de l'action ! *Fire and Ice* est tout indiqué pour les amateurs de jeux de plates-formes. *Parasol Stars*, le petit cousin de *Bubble Bobble*, garde tout son attrait. Les amateurs de simulations sportives vont probablement s'essayer au ski avec *Superski II*. Les stratèges, eux, verront avec plaisir l'arrivée de *Castles* sur Amiga.

82 ROLLING SOFTS L'actualité des softs du moment.

Aux nouveaux venus, je dirai qu'il s'agit d'un passage en revue des logiciels que nous recevons tous les mois et qui font l'objet d'un test bref mais rigoureux. De bons titres mais aussi des moyens ou carrément mauvais. Cette rubrique mérite qu'on s'y attarde, surtout pour ceux qui veulent tout savoir !

94 CRÉATION Le programme ! Demandez le programme !

Pour les bidouilleurs sur Amiga, Avideo 12 est une carte graphique 12 bits pour Amiga 500. On continue dans les périphériques avec le XL Handy Scanner pour Amiga et Amax II une nouvelle version de l'émulateur Mac pour Amiga.

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 130 et 133.



Sierra se lance dans l'aventure écologique avec Eco Quest, un logiciel qui se révèle comme un véritable jeu, et non un éducatif.

98 DOSSIER

Le PC décortiqué

Beaucoup d'entre vous nous ont écrit pour nous demander un dossier sur le PC. Alors voilà, Tilt s'est penché sur la chose et vous a frayé un chemin à travers l'inextricable jungle de l'univers PC. Vous saurez tout sur cette étrange machine !

110 SOS AVENTURE

Lure of the Temptress : irrésistible !

Lure of the Temptress est la fabuleuse histoire d'un demi-héros pétochard qui assiste à l'assassinat de son roi. Le chevalier du labyrinthe, créé par l'auteur de Captive, intéressera les fans de Dungeon Master. Dark Seed est une aventure dérangeante où les aliens vous utilisent dans le but de conquérir notre planète.



Lure of the Temptress intéressera certainement les amateurs de jeux d'aventure à la Sierra. Encore un conte de fée et de princesse !

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000

124 MESSAGE IN THE BOTTLE

Croisière pour un Cadavre : l'autopsie

La solution complète de Croisière pour un Cadavre pour vous permettre de traverser le jeu comme une promenade de plaisir ou encore l'utiliser qu'en cas de blocage extrême. Etant donné le succès des Indiana Jones auprès de nos lecteurs, nous sommes quasiment certain de faire plus que des heureux en publiant la solution complète d'Indiana Jones and the Last Crusade. N'oublions surtout pas les aides précieuses de nos lecteurs.

146 SESAME

Juju II : le retour !

Juju revient avec plus de listings que jamais ! Alors vous êtes prêt à passer des heures à pianoter sur votre clavier ? Bon, eh bien, ouvrez le feu !



Parasol Stars reprend la recette qui a fait le succès de la série.

148 TAM TAM NEWS

Quoi de neuf ?

Toutes les petites nouvelles qui circulent dans le petit monde de la micro.

150 PETITES ANNONCES

Je cherche désespérément

Vous en cherchez ? Vous voulez vous en débarrasser ? Ordinateurs ou logiciels, les P.A. de Tilt sont là !

160 INDEX

Je ne trouve plus la page !

Plus jamais cette phrase cauchemardesque grâce à l'index salvateur.

164 TESTEZ LES TESTEURS

C'est bon ou c'est nul ?

Votre avis sur notre travail, ça compte... pour mieux vous servir.



Edito

C'est avec un immense plaisir que je retrouve les colonnes des Avant-Premières de *Tilt* ! Vous avez dû remarquer depuis les deux derniers numéros que les Previews de Doguy et de Man-X étaient détonnantes ! J'arrive à temps car Man-X nous quitte pour se faire dorer la pilule quelque part dans le monde... la Thaïlande, je crois. Pour ma part, j'essaierai de vous tenir au courant de l'actualité brûlante de la micro en parcourant le globe pour dénicher ce que vous préférez : de l'info de première qualité ! Cette fois-ci, je vous ai préparé un spécial Sierra explosif et plein d'autres titres !

Dany Boolauck



The Riftwar Saga :Betrayal At Krondor



Voici la ville de Krondor. Vous ne pourrez pas y accéder par la voie normale. Un garde zélé y monte la garde.

Ce nouveau jeu de rôles est le premier essai de Dynamix dans un genre qui connaît un succès grandissant. Similaire en bien des points à Drakkhen, Ultima Underworld et Might and Magic III, Betrayal At Krondor est une réussite sur le plan technique. Nous vous le présentons en exclusivité !



Cet écran représente la traditionnelle échoppe de l'armurier. Vous pourrez vous y approvisionner en armes.



C'est la seule photo d'écran en 3D de Krondor qu'on nous autorise à vous montrer. Ce mode est utilisé pour les déplacements.

Dynamix, après s'être fait un nom dans le domaine de la simulation (*Red Baron*) et du jeu d'aventure (*Heart of China*), s'attaque au jeu de rôles, avec le ferme désir de se démarquer par rapport aux logiciels qu'offre la concurrence. Selon Dynamix, les jeux de rôles

actuellement présents sur le marché sont, certes, très interactifs mais souffrent de scénarios trop maigres, au point que les personnages sont peu crédibles, voire peu attachants. Avec *Betrayal At Krondor (BAK)*, pour que les personnages soient plus crédibles,

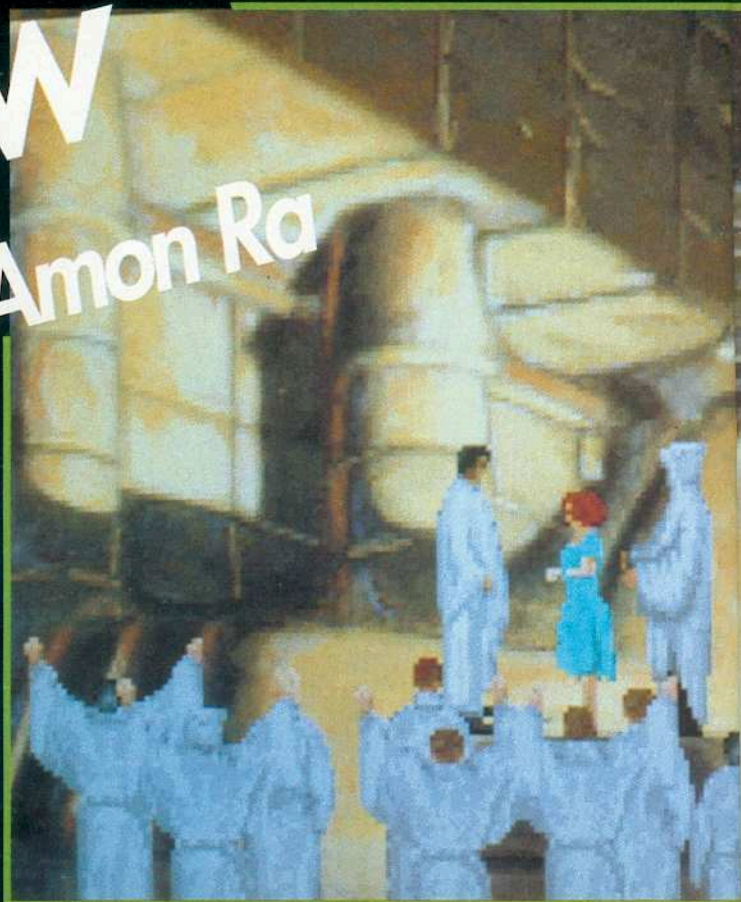
Dynamix a fait appel à Raymond E. Feist, le créateur de la saga *Riftwar*, dont le héros est Pug, le magicien. *Betrayal At Krondor* sera un épisode inédit de la *Riftwar Saga*, le premier des neuf épisodes que prévoit de créer Dynamix. Non linéaire, le scénario raconte les péripéties de Gorath, un elfe noir du clan des Moredhels. Ces derniers, sous le commandement de Deleghan, veulent envahir les royaumes situés au sud de leurs terres. Gorath, lui, se souvient de la lourde défaite qu'a connue son peuple lors d'une précédente tentative. Afin d'éviter un nouveau massacre, Gorath tente de raisonner Deleghan, qui l'emprisonne. Gorath réussit à s'échapper et fuit en direction du sud. Son but : prévenir les royaumes de l'attaque des Moredhels. Deleghan va tenter de lui barrer la route. Vous pourrez contrôler jusqu'à six personnages qui évolueront dans un univers en 3D très varié. Le monde de Krondor est illustré par des graphismes et un scrolling multi-directionnel similaires à ceux de *Drakkhen* et *Eternam*. Les donjons de Krondor, en 3D, font penser à *Ultima Underworld* ! Les programmeurs de Dynamix ne m'ont pas donné de photos d'écran de ces séquences en 3D, parce qu'ils ne veulent pas

dévoiler trop tôt leur système de jeu « qui sera immédiatement pompé par la concurrence. Alors on préfère qu'ils le fassent quand BOK sera en vente... pas avant ! », expliquent-ils. Je ne peux donc vous présenter que les graphismes des séquences intermédiaires, dont certaines seront animées et interactives, à la *Heart of China*. Le déroulement de la partie reste classique, avec l'exploration du monde, des donjons, la résolution des puzzles et les combats. Ces derniers se déroulent également dans un environnement en 3D. A l'instar de *Wizardry* et *Might and Magic III*, la partie stratégique des combats est privilégiée. Les animations sont dignes d'*Ultima Underworld*. A la différence de ce dernier programme cependant, l'écran présente une perspective isométrique du terrain. Vous voyez tous les personnages, y compris ceux que vous contrôlez. Voilà, je ne possède pas d'autre information sur *Betrayal At Krondor* : le reste est, paraît-il, encore trop « top secret ». Mais je vous promets de vous donner ultérieurement plus de détails sur ce jeu de rôles novateur à plus d'un titre. Sa sortie sur PC (VGA) est prévue pour octobre.

Dany Boolauck

Laura Bow and the Dagger of Amon Ra

Un très beau jeu qui ravira les amateurs d'aventures policières. Ce thriller à la Agatha Christie est, semble-t-il, aussi captivant que Colonel Bequest, si ce n'est plus ! Signé par Sierra, Laura Bow sera disponible sur PC en mai. En attendant, Dany Boolauck nous révèle un peu de ses beautés, qu'il a pu voir aux USA.



Laura devra visiter plus de soixante-dix lieux. Ne perdez jamais de vue que chaque nouvel endroit doit être méticuleusement examiné. Les indices sont en général bien dissimulés.

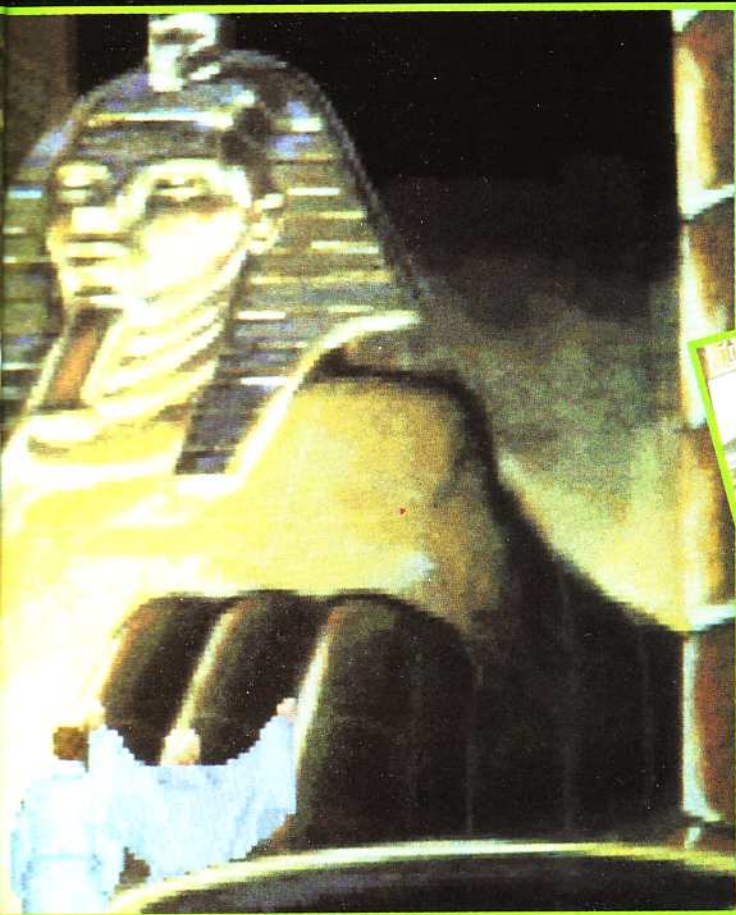
New York. Pendant que Laura tente d'aider une vieille dame à descendre du train, elle se fait voler sa valise ! Et quelques minutes après le vol de sa valise, Laura est agressée par un voleur qui la soulage de ses derniers dollars, sous la menace d'une arme.

Nous vous avons promis plus de détails sur *Laura Bow and the Dagger of Amon Ra*. Cela nous a obligé à traverser l'Atlantique, mais le jeu en valait la chandelle, puisque nous vous rapportons des renseignements supplémentaires et de nouvelles photos d'écrans. Le scénario est beaucoup plus tortueux qu'il n'y paraît, mais nous ne pouvons vous dévoiler tous les aspects

de ce jeu fantastique sans risquer de vous priver du plaisir de les découvrir vous-même. Vous êtes Laura Bow, une jeune et belle rousse qui vient de terminer ses études de journalisme. Après avoir élucidé les meurtres de *Colonel Bequest*, Laura décide de se rendre à New York, pour y faire ses premières armes de reporter. Dans la première scène, on voit Laura faire ses adieux à son père sur le quai d'une gare ferroviaire. Le voyage se passe sans histoires jusqu'à l'arrivée à



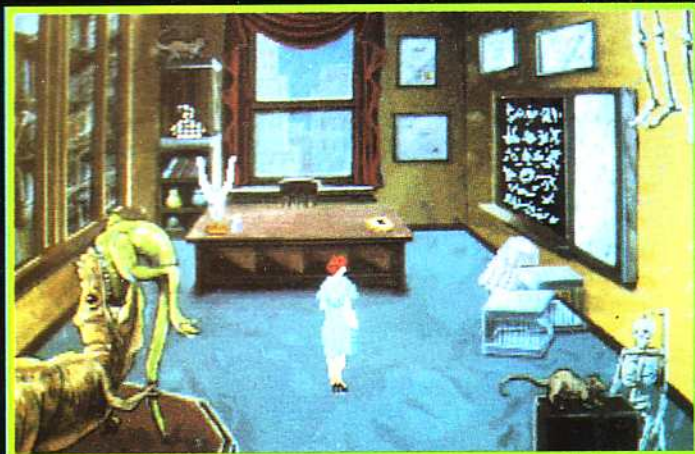
Les graphismes de certaines séquences, notamment celles des gros plans, sont particulièrement splendides. Ici, Laura est en mauvaise posture. A vous de l'en sortir !



Bienvenue à New York, Laura ! Elle ne perd tout de même pas son sang froid et se dirige aussitôt vers le journal *The Tribune*. Grâce aux recommandations de son père, notre petite rousse décroche son premier poste et commence aussitôt sur une affaire intéressante : le

Toute l'intrigue de ce thriller se déroule dans le musée de Leyendecker. Laura devra empêcher un mystérieux meurtrier de transformer ce lieu en morgue de luxe!

vol d'une dague égyptienne, celle d'Amon Ra, au musée Leyendecker. Laura doit donc



Le tableau noir placé sur le mur droit de cette pièce comporte un message écrit en hiéroglyphes. Est-ce un indice ou simplement un leurre destiné à vous faire tourner en rond ?

résoudre rapidement plusieurs problèmes. Tout d'abord, trouver de l'argent et des vêtements. Puis se mettre sur la piste de cette dague sacrée. New York est grand, autant chercher une aiguille dans une botte de foin ! Heu-

soût complètement magnifiques. Par exemple, les dialogues entre les personnages sont illustrés par des gros plans sur les



C'est à ce moment précis que Laura va connaître la dure réalité de la vie citadine. Vous ne voyez plus sa valise? C'est normal, elle vient d'être subrepticement "enlevée" par un quidam qui avait remarqué que Laura n'était pas très méfiante.

reusement, son rédacteur en chef lui donne un maigre indice. Un cocktail se déroulait le soir même au musée où le vol a eu lieu. L'aventure commence véritablement dans ce musée, avec une série de meurtres. Laura pourra-t-elle empêcher ces meurtres ? A vous de le découvrir. Sachez toutefois qu'à partir du moment où Laura pénètre dans le Leyendecker, un huis clos captivant débute. Les invités de ce cocktail sont tous, sans exception, soit suspects, soit victimes. Laura tente de démasquer le (ou les) assassin. Un des aspects intéressants du jeu réside dans le petit carnet de notes que possède Laura. Tous les éléments qu'elle découvre s'y inscrivent automatiquement. Un système de mots clés vous permet de questionner les suspects, exactement comme dans *Croisière pour un cadavre*. Voilà, je m'arrête là ! Pour le reste, rien à dire, les graphismes de cette aventure

visages des interlocuteurs, superbement dessinés. L'animation est maintenant devenue un des points forts des jeux Sierra. Quel réalisme ! Lors de l'introduction du jeu, on voit un homme entrer dans la chambre à coucher d'un personnage profondément endormi. L'intrus avance sur la pointe des pieds et s'approche du dormeur. Puis, il saisit ce dernier par la gorge et l'étrangle ! Toute cette séquence est si bien animée (16 images par seconde) qu'on croirait voir un film ! La version n'avait pas encore ni bruitages ni musiques mais je ne me fais pas trop de soucis sur la qualité de la bande-son quand il s'agit d'un Sierra. Le système de jeu, entièrement gérable à la souris, est identique à ceux des précédents Sierra. La sortie de *Laura Bow and the Dagger of Amon Ra* est prévue pour la fin mai sur PC (le logiciel comportera six disquettes). Dany Boolauck



Quest For Glory III : The Wages of War

Une intrigue menace de plonger un très beau pays dans une guerre sanglante. Un périple qui vous mènera chez les hommes-lions, les hommes-léopards et les Simbani. Quest For Glory III est un jeu très prometteur pour ceux qui aiment les jeux de rôles/aventure.

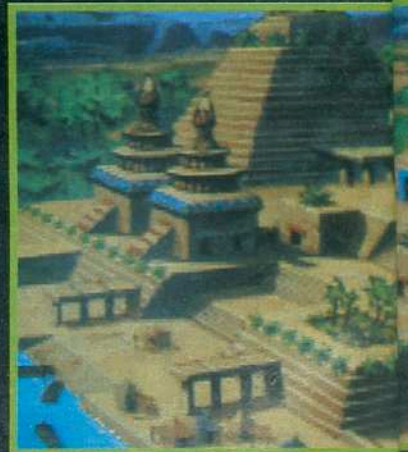
Les Quests for Glory sont la seule série de jeux d'aventure Sierra qui possède des éléments de jeu de rôles. En effet, même si cette saga se déroule



Ce tableau représente une partie du monde de Tarna, le pays des Liontaurs, des hommes-léopards et des Simbani. Cette portion représente environ un quart de la totalité du territoire que vous devrez explorer et surtout sécuriser.

dans l'environnement familier des jeux d'aventure animée de ce label, le personnage, lui, possède des caractéristiques qui évoluent au cours de la partie. On retrouve également en début de l'aventure la traditionnelle phase de création du personnage ainsi que le choix de

Le roi des Liontaurs, frère de Rakeesh, règne sur cette superbe cité. Vous devrez tout tenter pour l'empêcher de déclarer la guerre aux hommes-léopards ou aux Simbani.





Rakeesh et sa femme Kreesha sont vos amis. Ils comptent sur vous pour retrouver leur fille qui a disparue au cours d'une embuscade tendue par les hommes-léopards.



Décors africains pour ce troisième volet de la saga des Quest for Glory. Cette série de jeu de rôle/aventure se distingue par la grande qualité des graphismes à la Sierra et le scénario qui autorise la liberté d'action des jeux de rôle.

sa profession (guerrier, magicien ou voleur). Tout le reste ne dépayse absolument pas les inconditionnels des Sierra. On pourrait croire qu'il s'agit d'un *King's Quest*, mis à part le fait que le jeu comporte des séquences de combats interactifs. Première bonne nouvelle pour ceux qui ont déjà joué aux deux précédents épisodes, ils pourront transférer leurs per-

sonnages dans l'univers de *Quest for Glory III*. Je rassure les autres, ils pourront quant à eux se lancer dans cette aventure sans avoir vécu les moments forts des *Quest for Glory I* et *II*. Dans ce troisième volet, l'action se passe dans un monde dont les décors exotiques rappellent l'Afrique. L'histoire débute quelques semaines après le dénouement de *Quest for Glory II* (QG II). Mais heureusement, une belle introduction rappelle les événements qui ont eu lieu pendant cette longue période intermédiaire. Votre ami Rakeesh, le Liontaur, reçoit un message magique provenant de sa compagne Kreesha. Tarna, le pays des Liontaurs, est menacé par le terrible spectre de la guerre : les anciennes rivalités entre les différents peuples de la région refont dangereusement surface. Vous avez pour mission d'aider Rakeesh dans sa tentative pour

éviter cette guerre. Toujours grâce aux pouvoirs magiques de Kreesha, vous êtes télétransporté à Tarna avec Rakeesh et Uhura, une guerrière que vous avez rencontrée dans QG II. Une fois dans la ville des Liontaurs, vous êtes convoqué par le roi (frère de Rakeesh) et le Conseil des Liontaurs. Vous apprenez que deux peuples voisins, les Simbani (le peuple de Uhura) et les hommes-léopards (ils peuvent se transformer en léopards) s'affrontent dans une guerre sanglante. Etre le voisin de deux nations en guerre n'est pas une situation très confortable, car des risques de débordement sont toujours à

aide) à obtenir un sursis pour connaître les raisons de cette embuscade et, surtout, tenter de retrouver la fille de Rakeesh. Voilà, en gros comment débute l'histoire qui mènera le héros à travers cette étrange contrée. Le jeu comporte évidemment des phases d'exploration et de combats mais l'essentiel de l'aventure réside dans les dialogues avec les personnages. Vous ne pourrez pas réussir votre mission (arrêter la guerre) sans alliés. Comme dans les précédents épisodes, la progression dans l'aventure ainsi que son dénouement seront différents selon la profession que vous aurez choisie. J'ai vu peu de choses de ce produit,



L'aventure débute dans la ville des Liontaurs. Comme d'habitude, explorez les moindres recoins de chaque endroit. Essayez de soutirer un maximum de renseignements à vos interlocuteurs.

craindre. Aussi les Liontaurs jugent-ils prudent d'envoyer une délégation aux hommes-léopards. Hélas, les messagers liontaurs tombent dans une embuscade. Un seul survivant, blessé à mort, revient à Tarna, les autres étant morts ou portés disparus. Ce survivant a tout juste le temps de dire qu'il a reconnu un homme-léopard parmi les attaquants. En outre, vous apprenez avec effroi que la fille de Rakeesh fait partie des disparus. Les Liontaurs veulent déclarer la guerre aux hommes-léopards mais Rakeesh réussit (avec votre

dont la sortie est prévue pour la rentrée (sur PC). Mais les quelques séquences qu'il m'a été accordé d'observer ont des graphismes, vous vous en doutez, splendides. Je connais déjà les grandes lignes de toute l'histoire de *Quest for Glory III* et je peux vous assurer qu'elle est pleine de rebondissements et admirablement charpentée. Stop ! Je n'en dis pas plus. Rendez-vous pour le test de la version finale, en espérant qu'elle sera à la hauteur de cette perversion !

Dany Boolauck



Une belle histoire d'amour où vous devrez gagner le cœur de votre bien-aimée après l'avoir délivrée des griffes d'un geôlier sans scrupules. King's Quest VI reste dans la lignée de la célèbre série : du rêve, de la magie, de l'évasion, de bons sentiments... et des heures de veille devant son petit écran !

Ah ! Quelle bonne surprise ! Le sixième du nom est déjà en développement ! Dès que j'ai appris la nouvelle, j'ai pris le premier avion pour les USA afin de voir « la bête » ! Une fois sur place, j'ai eu le plaisir et l'honneur de recueillir des renseignements sur KQ6 de Roberta Williams en personne ! Attention ! Ceux qui ne veulent pas connaître le dénouement



King's Quest VI

de KQ5 avant d'y avoir joué doivent sauter les quelques lignes qui vont suivre (ou ne pas lire cet article du tout). Mordack, le « vilain » de KQ5, retenait prisonnière une jeune princesse qui répondait au doux nom de Cassima. La pauvre jeune fille était la victime d'un odieux chantage : en échange

de la liberté de ses parents, Cassima devait accepter d'épouser l'horrible Mordack. Pouah ! Après la défaite de Mordack et la libération de la famille de Graham (ils étaient prisonniers dans un bocal), c'est la fête et le grande émotion des retrouvailles. Cassima participe à la franche rigolade



L'univers des Iles Vertes est très vaste. Il y a une bonne douzaine d'îles à explorer, chacune vous proposant une mission à remplir.

qui agite cette joyeuse assemblée. Ils se tiennent tous les côtes et se donnent des grandes tapes dans le dos en se disant : *Hein, hein ? Qu'on s'est bien marrés dans cette dernière aventure. Hein ?* Assez

de billevesées, car Cupidon ne va pas tarder à faire son entrée dans le scénario ! Alexandre, le fils de Graham, remarque la grande beauté de Cassima et... en tombe amoureux. Cette dernière quitte Graham et sa



Après avoir utilisé le miroir magique, Alexandre arrive dans les Iles Vertes, royaume du père de Cassima, la jeune femme qu'il aime. Il constate avec effroi qu'elle est prisonnière du grand vizir, l'usurpateur du trône. Vous assistez à la rencontre des deux hommes...

jour. Il décide de la retrouver en partant pour les Iles Vertes où se trouve le royaume du père de Cassima. Grâce au miroir magique, Alexandre est téléporté dans ces fameuses Iles pour découvrir que sa bien-aimée a, une fois de plus, été faite prisonnière ! Son nouveau geôlier est le grand vizir du royaume. Ce tyran a profité de la mort des



Des acteurs ont été utilisés pour cette séquence de combat. Le résultat est stupéfiant, les animations atteignent un degré de réalisme époustouflant. Ce régal pour les yeux arrivera sur vos machines aux environs du mois de septembre.



A un certain moment du jeu, vous devrez explorer un donjon qui n'est, en fait, qu'un immense labyrinthe. Les effets sonores y seront (paraît-il) très angoissants. On ne demande que ça et on en redemande même !



Realm of the Dead est le nom de l'île où vous rencontrerez cette angoissante entité. Quelle épreuve devrez-vous encore affronter ?

famille après des adieux chaleureux, toute heureuse à l'idée de retrouver ses parents. De retour à Daventry, Alexandre ne peut plus tenir ! Cassima lui manque, son amour pour elle ne cesse de grandir de jour en

parents de Cassima pour prendre le pouvoir. Il veut légitimer sa nouvelle souveraineté en épousant l'héritière du trône. Alexandre doit donc sauver des griffes du Vizir sa princesse et lui déclarer son amour ! Réus-

sira-t-il dans sa mission ? Gagnera-t-il le cœur de Cassima ? Ce sera à vous de faire



Les dialogues sont bien évidemment primordiaux pour la progression d'une partie. Roberta Williams vous conseille d'être attentif à la tournure des phrases : elles vous fourniront

en sorte qu'Alexandre soit le bienheureux ! Vous devrez explorer les Iles Vertes (il y en a une bonne douzaine) dont chacune constitue une étape du jeu dans laquelle vous aurez à accomplir un acte important ou à trouver un élément vital pour la suite de l'aventure. Alexandre

J'ai essayé quelques pièges de KQ6 et voici ce que je voudrais vous dire : il va falloir être attentif à ce que vous verrez à l'écran et, surtout, examiner les moindres recoins du jeu ! *King's Quest VI* sera disponible sur PC en septembre. Il occupera 12 Mo. Dany Boolauck

Dans cette nouvelle aventure, Roger Wilco joue les éboueurs galactiques ! Eh oui ! des bandits sans scrupules polluent allègrement les planètes de Starcon. Roger Wilco dans le rôle de capitaine de vaisseau, ça promet !

Chez Sierra, on continue dans les suites : après *Laura Bow II*, *Quest for Glory III* et *King's Quest VI* on retrouve tout naturellement un *Space Quest V* (*Leisure Suit Larry VI*, c'est pour plus tard). Première surprise, *Space Quest V* est développé par

Dynamix (rappelons tout de même que Dynamix appartient à 100 % à Sierra). Deuxième surprise, Scott Murphy, l'un des co-auteurs des *Space Quest*, a disparu du générique. Mark Crowe fait donc cavalier seul pour la conception de ce cinquième volet. Troisième sur-

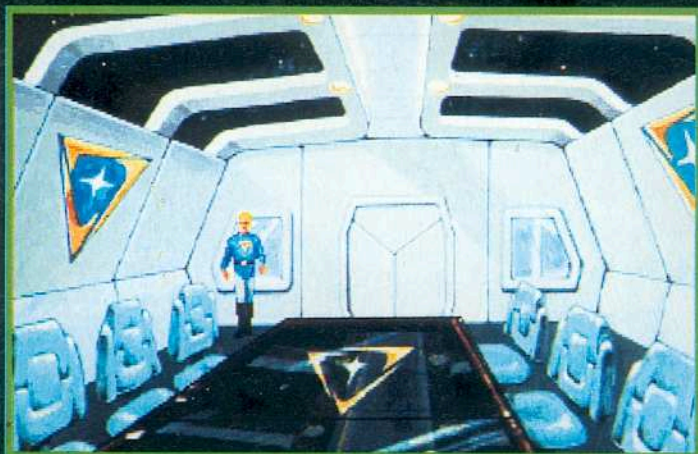


SPACE QUEST

prise, Mark Crowe m'avait confié lors de notre dernière rencontre (au moment de la sortie de *Space Quest IV*) qu'il ne souhaitait plus travailler sur la série des *Space Quest*. Il espérait trouver sa voie dans l'industrie cinématographique (scénariste, metteur en scène ou un truc dans le genre). Questionné sur les raisons de ce retournement de veste, Mark avoue avoir



dire, d'une navrante incompetence ! Vous aurez pas mal de problèmes avec ces rigolos, vu que vous devrez compter sur eux pour accomplir certaines missions. C'est le gros changement de SQV par rapport aux précédents épisodes, où Roger devait

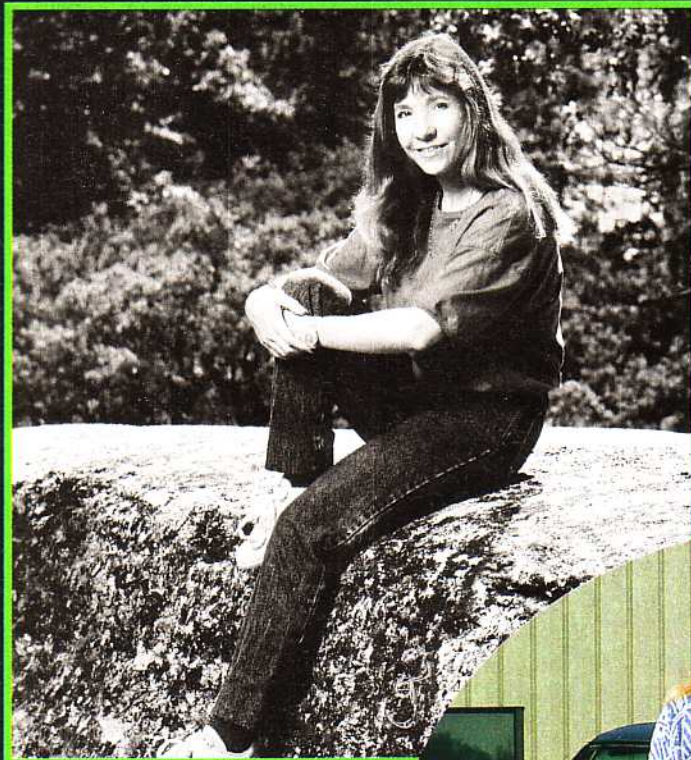


Roger Wilco se retrouve au commandement d'un vaisseau spatial. L'équipage de notre héros est, paraît-il, d'une compétence notoire. Il va falloir ruser pour obtenir

Roger va connaître les délices (ou les affres) de l'amour en rencontrant cette jeune femme.

céde aux supplications pressantes de Sierra (traduisez : ils m'ont fait une offre que je ne pouvais pas refuser). Pour *Space Quest V*, Mark a gardé l'esprit humoristique de la série. Cette fois-ci, il se lance dans une parodie de *Star Trek*. Roger Wilco prend du grade et devient le capitaine d'un vaisseau appartenant à la Starcon, l'équivalent de la Fédération dans *Star Trek*. L'équipe que doit diriger Roger est, il faut le

accomplir toutes les tâches pour mener à terme son aventure. Son objectif dans *Space Quest V* est de démasquer une bande de malfrats qui polluent l'espace en rejetant toutes sortes de déchets. Scoop : au cours de cette aventure, Roger va rencontrer une belle jeune femme, dont il va tomber amoureux ! Nous n'avons pas vu grand chose de ce titre mais les quelques photos d'écrans présentées vous donnent une idée de ce que donnera *Space Quest V*, qui sera disponible en août sur PC. Dany Boolauck



Signes extérieurs de réussite et de richesse aux USA ? La Porsche, bien sûr, mais surtout la plaque numéralogique !

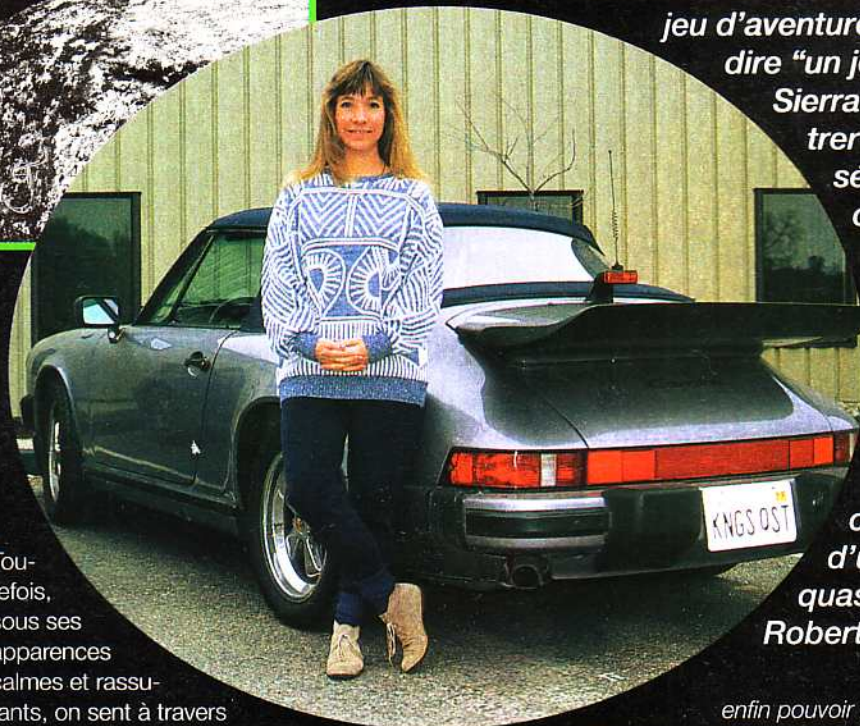
Je pense qu'il est inutile de présenter Roberta Williams (à ce sujet, voir notre interview dans le numéro 88, page 88). Elle peut se vanter d'être l'auteur du premier jeu d'aventure graphique sur micro (*Mystery House*), du premier jeu d'aventure graphique en couleur (*The Wizard and the Princess*) et surtout de la série des *King's Quest*. Depuis le premier volet, cette saga connaît un succès commercial retentissant. Roberta Williams est un monstre sacré de notre industrie, une star incontestée qu'admirent des centaines de milliers d'aventuriers dans le monde. C'est en tenue très décontractée que Roberta m'a reçu dans les locaux de Sierra. Menue, la trentaine épanouie, elle affiche la sérénité de ceux qui ont réussi et n'ont plus rien à prouver. Tout comme Richard Garriott, Roberta est facile à aborder et a le don de mettre tout son entourage à l'aise.

Toutefois, sous ses apparences calmes et rassurantes, on sent à travers son regard et sa voix la détermination et la volonté de ceux qui aiment agir sans faiblesse. Elle est la puissance occulte de Sierra, l'ombre, ô combien efficace, de Ken Williams (son mari et Pdg de Sierra). Quant à sa carrière d'auteur, elle vient de prendre une nouvelle orientation. Vous imaginez ma surprise quand elle m'a annoncé qu'elle n'avait pas écrit *Laura Bow and the Dagger of Amon Ra* (l'auteur se nomme Bruce Balfour) ! En fait, elle n'a agité qu'en qualité de consultante, exactement comme l'ont fait Steven Spielberg et Georges

Roberta Williams :

L'égérie de l'aventure

Pour décrire un certain type de jeu d'aventure, il suffit de dire "un jeu à la Sierra" pour illustrer notre pensée. Derrière ce qualificatif repose tout le travail d'une équipe talentueuse et surtout la créativité d'un auteur quasi-mythique : Roberta Williams.



Lucas pour le développement des *Indiana Jones* sur micro. En revanche, pour *King's Quest VI*, Roberta est co-auteur du scénario avec Jane Jensen. Est-ce le signe d'une sorte de semi-retraite pour Roberta ? « Non, j'ai tout simplement envie de me lancer dans de nouvelles voies et j'ai encore une foule d'idées et d'histoires qui me trottent dans la tête. Cela dit, je reconnais que j'ai été piégée ou emprisonnée par les *King's Quest*. » La technologie utilisant le CD-ROM comme mémoire de masse l'intéresse : « Je vais

enfin pouvoir me lancer dans la création d'un jeu ayant pour thème l'horreur. Pour qu'une histoire d'horreur soit efficace, il faut que les graphismes, les animations et le son soient parfaits. Le CD-ROM est en mesure de me donner ses moyens ».

Et le jeu à la *Indiana Jones* qu'elle nous avait promis lors de sa dernière interview ? « C'est pour plus tard. Pour l'instant, je pense sérieusement à cette histoire d'horreur », affirme la créatrice de la série des *King's Quest*. Bien, ce n'est pas tombé dans l'oreille d'un sourd. Dany Boolauck



Sierra : une réussite à l'américaine

Comment créer une entreprise valant plusieurs millions de dollars en partant de rien... enfin, de presque rien ? L'imagination de Roberta Williams et les compétences de Ken Williams alliés à une persévérance à toute épreuve ont été les éléments déterminants de leur réussite.

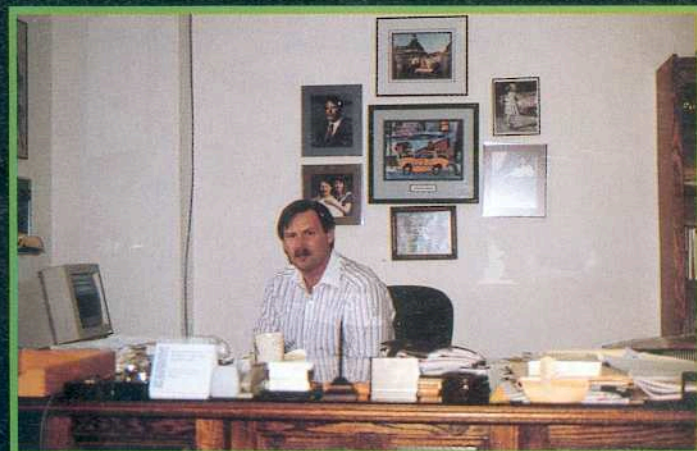
Lorsqu'il y a plus de dix ans de cela, Ken Williams ramène chez lui un terminal d'ordinateur, il est loin de se douter que cet acte va changer radicalement la vie des Williams. En effet, ce programmeur, père de famille et américain moyen type pense surtout à pouvoir travailler à la maison lorsqu'il décide d'introduire ce terminal chez lui. Roberta, femme au foyer et mère attentive, est également une

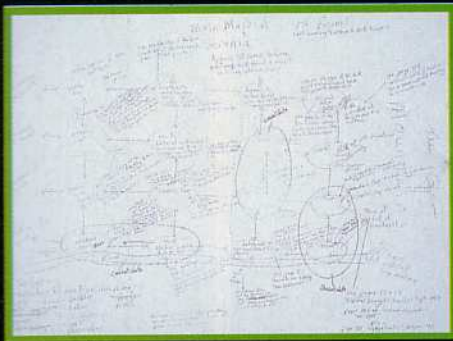
grande curieuse. La curiosité joue toujours des mauvais tours est-il courant de dire. Pourtant, dans le cas de Roberta, cela va l'amener à une agréable découverte. Ken et ses col-

Ken Williams, le Pdg et le visionnaire de la compagnie. Pour lui, le marché de la micro ludique n'est qu'à l'aube d'une expansion extraordinaire qui surviendra lors de la commercialisation d'un ordinateur sans clavier, à commandes vocales et aussi puissant qu'un 386/33.

lègues de bureau ne font que travailler avec leurs ordinateurs. Pour Roberta, c'est le déclic : elle, la passionnée de lecture, la grande conteuse d'histoires féeriques, découvre ce qu'elle

appelle un livre interactif. Cela lui donne l'envie de créer elle-même ses propres jeux d'aventures. «Aucun problème», lui dit Ken. «Tu fais le scénario et moi je le programme.» Sierra On-





Voici le premier plan d'un jeu écrit par Roberta Williams. C'est à partir de cette maquette très détaillée que les artistes de Sierra élaborent un storyboard. Roberta met en général un mois pour finaliser ses scénarios.

Line vient de naître avec deux employés-fondateurs.

duits dans plus de 60 pays, Sierra a atteint une stature



Chaque personnage d'un jeu, comme par exemple ceux de Quest for Glory III, prend vie sous l'habile pinceau d'un des artistes de Sierra. L'auteur travaille en étroite collaboration avec les dessinateurs pour que les visages ainsi créés reflètent le tempérament et les différents sentiments ressentis par les personnages.

Aujourd'hui, Sierra emploie plus de 400 salariés et réalise un chiffre d'affaires supérieur à 35 millions de dollars ! Elle a racheté la société Dynamix. Avec l'ouverture de filiales en Grande-Bretagne et au Japon et une distribution de ses pro-

internationale impressionnante. J'ai pu visiter les studios de tournage et de prises de son. Oui, la création d'un jeu est calquée sur la réalisation d'un film chez Sierra. « Dans notre domaine, nous sommes le leader incontesté », affirme Ken

Williams. « Nous avons un savoir et une technologie que nous ne cessons de perfectionner car nous apprenons de nouvelles choses tous les jours sur la façon de créer un jeu. » Comme tout le monde, Ken pense que le CD-ROM sera le support de l'avenir. Pour lui, notre industrie va connaître une forte expansion dans les années à venir. Le CDI ? « C'est une machine limitée, qui n'est utilisable que pour des films

d'excellentes capacités graphiques et d'une puissance équivalente à un 386/33MHz. Cette machine devra coûter moins de 400 dollars. Ken n'espère pas une telle machine avant 3 ou 4 ans. L'avenir du jeu pour le patron de Sierra se trouve dans la réalité virtuelle et, surtout, dans les jeux multi-joueurs. Pour finir, Ken m'assure que les séries des King's et autres Quests continueront jusqu'au moment où le



Pour les personnages non humains, des statues, des bustes ou des figurines sont créés en argile. Ils sont ensuite filmés. Les graphistes font ensuite le reste en travaillant sur les digitalisations ainsi obtenues. Le résultat est éblouissant comme vous pouvez le constater sur les photos qui illustrent nos avant-premières.

interactifs». De plus, le CD-ROM ne vivra pas au-delà de 5 ans. Selon lui, on verra l'apparition d'un nouveau support sous la forme d'une carte, comparable à nos cartes de crédit. Ken rêve d'un ordinateur sans clavier, facile à utiliser, doté

public n'en voudra plus ! Je demande enfin à Ken si Sierra s'intéressera un jour à la console. Mister Williams me lâche le scoop : Sierra a signé avec Sega l'adaptation de ses titres sur Mega CD ! Dany Boolauck





Ultimate Fight

Stywox, vous connaissez ? Non ? C'est normal, cette toute jeune société française vient tout juste de démarrer. Mais rassurez-vous, leurs jeux sont en gestation depuis de nombreux mois déjà. Ultimate Fight est le premier d'entre eux et risque fort de faire date dans les annales du shoot'em up en 3D.

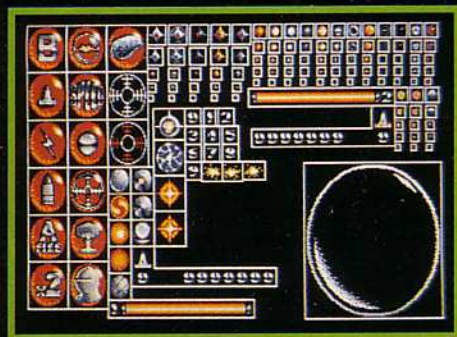
vous adversaire de s'emparer de la Source d'Immortalité, vous affronterez des hordes de mutants dans le ciel de six planètes différentes. En effet, accéder à cette source lui garantirait rapidement une main-mise totale sur l'univers. Le jeu se présente sous la forme d'un shoot'em up en 3D à la façon de *Space Harrier*. Les graphismes que nous avons pu voir sur ST étaient très beaux et de très grande taille. Pourtant, l'animation restait étonnamment fluide, et ce quel que soit le nombre de sprites à l'écran. Les responsables de Stywox cherchent systématiquement à pousser la machine dans ses derniers retranchements. Une louable intention, qui laisse présager des versions Amiga et

Ultimate Fight met en scène une grande variété d'ennemis différents qui feront tout pour vous arrêter. Sur ST, les graphismes en 16 couleurs de Bruno Gore sont particulièrement soignés.



Chez Stywox, on ne fait pas les choses à moitié. Même un jeu d'action comme *Ultimate Fight* profite d'un scénario

travaillé et bien charpenté. La volonté des auteurs est de concevoir tous leurs logiciels sans exception à la manière



On le voit, les concepteurs de chez Stywox n'ont lésiné ni sur les bonus ni sur les différentes armes. En bas à droite se trouve la bulle de protection qui protégera temporairement votre chasseur spatial des attaques ennemies. Le graphiste n'a pas chômé !



Si vous parvenez à vaincre l'infâme Troxiur, des forces du Mal, vous accèderez à la source d'immortalité. A la fin du jeu, de superbes séquences animées viendront saluer votre victoire.

d'un film... interactif, bien sûr ! Dans *Ultimate Fight*, vous incarnerez l'un des trois héros qui peuvent lutter contre l'infâme Troxiur, grand méchant parmi les méchants... Chacun des héros proposés aura un physique et des caractéristiques propres. Pour empêcher

PC de grande qualité. *Ultimate Fight* comportera des scènes de duel à l'épée ainsi que des séquences cinématographiques du plus bel effet. Le jeu sortira fin mai sur ST et Amiga ; comptez un mois supplémentaire pour la version PC. Dogue de Mauve

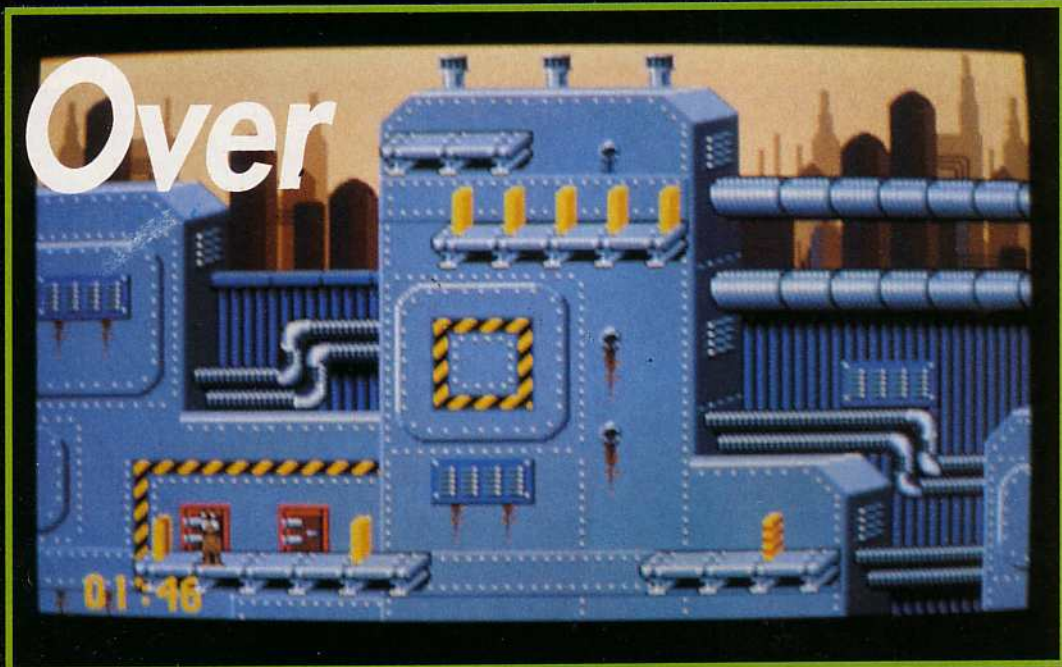
Push Over

Ocean nous concocte un nouveau jeu qui tranche complètement avec les logiciels d'action qu'il nous proposait. Car il s'agit d'un jeu de réflexion/stratégie. Et, ce qui ne gâte rien, il est aussi simple que génial !

Vous contrôlez une petite fourmi libre de ses mouvements qui n'est pas incommodée par les créatures qu'elle peut rencontrer. Son but est de faire basculer un domino pour parvenir à une superbe réaction en chaîne renversant tous les dominos les uns après les autres. Mais de nombreux éléments vont intervenir. Tout d'abord, les dominos s'étalent sur plusieurs niveaux et la fourmi devra en tenir compte. Ensuite, à côté des dominos « normaux », il en existe un certain nombre avec des caractéristiques spéciales : dominos ralentisseurs (tombant au ralenti), splitters (se dédoublant au contact), ascenseurs, ping-

Dans Push Over, vous dirigez une sympathique fourmi dont le hobby principal est de provoquer les chutes de dominos les plus spectaculaires possibles. Si le graphisme est assez simple, l'intérêt du jeu repose essentiellement sur la stratégie.

pong (effectuant un aller-retour entre deux bornes) et bien d'autres. Ajoutez à cela que la réaction en chaîne doit se terminer par un domino particulier, inamovible évidemment, mais que l'on peut déplacer tous les autres à loisir (pour peu qu'il y ait une place de libre). De ce fait, les possibilités de jeu sont très vastes. Côté réalisation, certains graphismes sont



Evidemment, les choses seraient trop simples si tous les dominos étaient identiques. Mais il en existe de nombreuses sortes, les pires étant probablement les splitters, qui se dédoublent ou encore les ping-pong qui rebondissent en tous sens... Dur !

moyens. Cependant, Ocean nous a assuré que les versions finales seront bien améliorées sur ce plan. En revanche, l'ergonomie est déjà excellente, tout comme la musique et l'animation. Push Over s'annonce

bien, à tel point que je n'ai pu quitter les locaux d'Ocean avant d'avoir fini les 9 niveaux. Dans le jeu final, ces niveaux se chiffreront par centaines. Sortie prévue sur Amiga et Atari ST ce mois-ci. Jacques Harbonn

SEREZ-VOUS...

THE ★ ★ ★ ★ ★
**PERFECT
GENERAL**

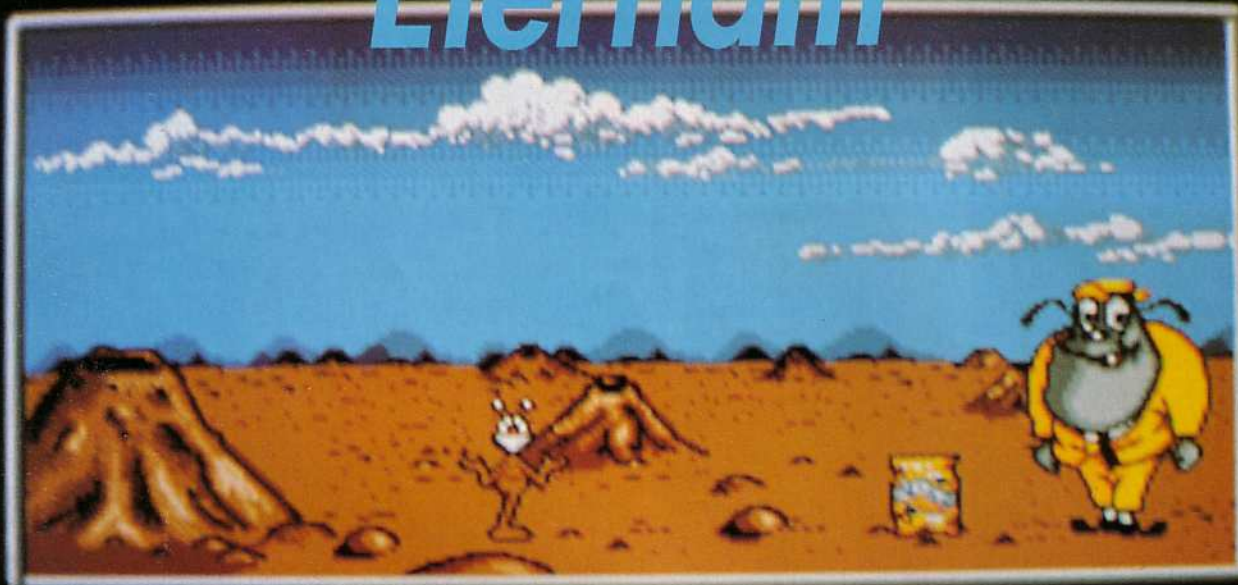
Sortie en juin sur Amiga et PC

UBI SOFT
ENTERTAINMENT SOFTWARE



QOP
Quantum Quality Productions, Inc.

Eternam



La bibliothèque des jeux d'aventures sur PC s'étoffe mois après mois de nouveaux programmes, toujours plus beaux, performants et ludiques. Si un soupçon d'originalité leur fait défaut, l'engouement qu'ils suscitent reste intact. Eternam ne fait pas exception à cette règle et la ballade, à première vue, risque d'être grandiose !

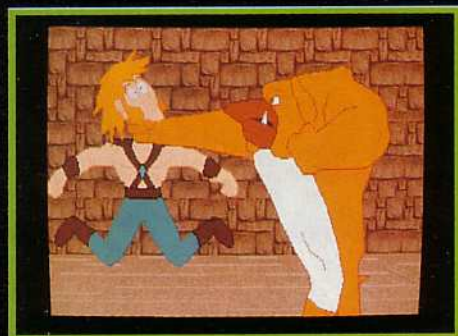
Le scénario est calqué dans ses grandes lignes sur celui de *Total Recall*. Vous incarnez un personnage du nom de Don Jonz, bellâtre rouquin qui a autant de bagou que de courage : un courage démesuré ! Unité de temps 2845 sur la planète Eternam : vous êtes fin

prêt à passer des vacances comme vous n'en aviez jamais vécu. L'île de Cauda est le décor que vous avez choisi pour satisfaire votre soif d'aventure. La reconstitution du lieu, de type médiéval/fantastique, est quasi parfaite : des humanoïdes synthétiques sont

là pour donner le change et ajouter du piment à l'odyssée. Une hôtesse pleine de charme vous explique par écran interposé les détails de votre séjour dans le parc. Elle interviendra ensuite pour vous mettre en garde contre certains dangers. La réalisation, sans être révolutionnaire, nous paraît de grande qualité et mélange les styles

Vous serez amené à déambuler dans les pyramides. Prenez garde aux pièges ainsi qu'aux jolies petites statues de toutes les couleurs disséminées un peu partout. Tout ce qui brille n'est pas de l'or ! La convoitise peut mener la vie à trépas.

avec bonheur. Si la conception est proche de celle des jeux d'aventures Sierra, vous retrouverez un



Les dangers que vous devrez surmonter seront de toutes natures et, parfois, vous ne pourrez les éviter. La vie d'un héros ne consiste pas uniquement à sauver des princesses et trouver des trésors. Il faut de temps en temps donner un peu de soi-même !



Soyez attentif aux voix d'outre-tombe et aux conseils qu'elles vous prodigueront. Parfois elles sont d'excellents informateurs sur les épreuves qui vous attendent. Même si visiblement, ici, elles ont bel et bien échoué au challenge de la vie.



Des couloirs où règne le chaos, des individus machiavéliques, telle sont les rencontres de Don Jonz « l'intrépide ». Le voici poursuivi par une locomotive en plein hall d'un manoir. Serait-il tombé dans un film des Monty Python ?

arrière-goût de *Drakkhen* et des phases d'animations qui n'ont rien à envier à *Dragonm's Lair*. Cocktail détonnant mais apparemment réussi au vu des premières phases de jeu. Le maniement du personnage utilise au choix les flèches directionnelles ou le pavé numérique. Les icônes vous permettant de parler, de voir,

tion est surtout bonne dans les étapes animées en gros plan. Vous commencez l'aventure sans autre but que d'explorer. L'interrogatoire systématique des individus que vous rencontrerez vous renseignera sur votre mission. Vous serez amené à visiter d'autres îles aux degrés d'évolution technologique différents et à côtoyer



Situation pour le moins surréaliste, non ? et pourtant, ce n'est encore que le tout début de la grande aventure !

semble donc être promis à un bel avenir. La première version ne contenant pas encore de

Vous attendez nerveusement la version définitive ? Prenez votre mal en patience et préparez-



Vous explorerez d'étranges paysages en 3D, des mondes futuristes, un château au décor dément... Les graphismes sont décidément un des points forts d'Eternam. Ils lui donnent une véritable dimension fantasy et poussent le joueur toujours plus loin dans sa découverte.

de prendre des objets, de les utiliser, etc. sont activées avec le clavier principal. Le tout est relativement convivial, facile d'emploi et ne ralentit en rien le plaisir du jeu. Don Jonz, une fois catapulté sur l'île, devra faire face à un environnement hostile où errent ptérodactyles et autres ersatz de cauchemar dès que tombe la nuit. L'anima-

divers personnages pas toujours très honnêtes. L'originalité de ce soft réside principalement, semble-t-il, dans un savant mélange de classicisme et de loufoquerie. Un exemple parmi tant d'autres : dans votre périple, vous serez confronté à une locomotive lancée à pleine vapeur dans un hall de château. *Eternam*



Ce jeu d'aventure est entièrement géré par icônes en ce qui concerne des actions telles que parler, prendre, utiliser, voir, etc. Les déplacements du personnage se font par flèches directionnelles interposées. Ludisme et convivialité sont les deux chevaux de bataille d'Eternam.



Le voyage que vous vous apprêtez à vivre en franchissant les portes d'Eternam vous emmènera sur des routes où vous vivrez une vie mystérieuse et des missions périlleuses. A la nuit tombée, vous percevrez peut-être le battement d'aile de créatures oubliées.



Un ptérodactyle foudroyé en plein vol par le tir précis de votre laser.

bande-son, on ne peut qu'espérer qu'elle soit d'aussi bonne qualité que le reste.

vous à passer des vacances mémorables ! Amédée Néfles



The Perfect General

Après *Battle Isle*, Ubi Soft nous prépare pour le mois de juin un nouveau wargame, *The Perfect General*, qui risque lui aussi de faire un tabac. Il met en place des unités terrestres sur quatorze champs de bataille.

Si le wargame est assez peu répandu en France, il représente aux Etats-Unis un véritable phénomène de société. C'est d'ailleurs à partir



Vous pourrez revivre les grandes batailles de l'Histoire ou paramétrer vous-même le terrain de vos futurs exploits, en attendant la disquette de scénarios prévue pour septembre.



Ce wargame met en œuvre des unités motorisées et des unités d'infanterie que vous pourrez organiser en fonction du terrain et des positions ennemies. Ces dernières sont invisibles si le relief en interdit la vision directe. Option géniale...

d'une série de tournois « sur table » qu'a été créé *The Perfect General*. Les parties se décomposent en deux manches. Vous êtes d'abord attaquant puis défenseur. Chaque mission propose un terrain différent, et si certaines ont un rôle didactique évident, d'autres reproduisent des situations historiques. Le jeu est divisé en plusieurs tours, eux-

Grâce à un système d'icônes performant, la gestion de ce programme est aisée. Comme la plupart des wargames récents, *The Perfect General* est à la fois complexe et maniable. Un atout colossal.

mêmes divisés en phases de déplacement, de tir, etc. Ces phases sont semi-automatiques. Tout est géré à la souris, via des icônes et des menus déroulants. Le jeu utilise le mode EGA 16 couleurs, avec une résolution de 640 x 200. Les écrans sont moins beaux que ceux de *Battle Isle*. Mais ils permettent quand même de percevoir le mouvement des unités et une grande part du terrain. (De plus, les tirs sont animés. Autre originalité, les unités ennemies qui ne sont pas visibles depuis vos positions ne sont pas non plus représentées à l'écran ! Cela ajoute à l'ambiance de ce jeu, déjà angoissante. Ubi Soft est actuellement en train d'apporter moult améliorations à ce jeu pour le marché français. Les quatorze missions d'origine devraient vous tenir en haleine. un bout de temps et une disquette de scénarios est prévue pour septembre. Le jeu lui-même devrait sortir en juin sur PC. Jean-Loup Jovanovic

MILLENNIUM MET LE MONDE ENTRE VOS MAINS



GLOBAL EFFECT



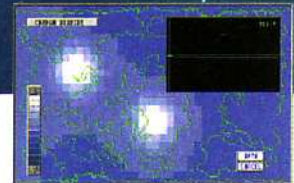
Bâissez des sources d'énergie pour alimenter et développer vos villes.



Construisez des bases militaires d'action offensive et défensive.



Plantez des forêts et parcs pour arrêter la pollution.



Vérifiez le niveau de pollution, de CO2 et la couche d'ozone.



Recherchez des ressources naturelles et une stabilité sismique.

Un monde éloigné - une nouvelle civilisation. Vous contrôlez l'équilibre délicat du monde naturel. Faites face aux nombreux défis auxquels est confronté un vrai leader mondial - vos actions peuvent sauver le monde du réchauffement du Globe et de la pollution urbaine... vos forces peuvent détruire l'ennemi qui essaie d'anéantir vos villes ou d'empoisonner votre planète.

Ce monde est entre vos mains - prenez les commandes.



Contrôlez constamment l'état de votre planète.

DISTRIBUÉ PAR



*Amiga screen shots
© Millennium 1992

PUBLIÉ PAR MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS

DISPONIBLE SUR AMIGA (1 Mo)
PC & COMPATIBLES - 640Ko
AdLib, Roland,
Soundblaster



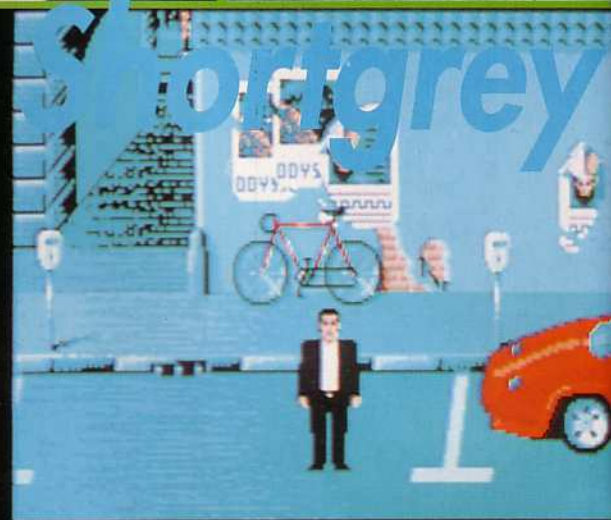
sont des extra-terrestres. Ils se caractérisent par une technologie très avancée, une méchanceté certaine liée à une bonne dose de ruse et, surtout, à un total manque d'humour.

Tilt : Mais que veulent-ils ?
J.-C. J. : Ce qu'ils veulent, c'est voir cesser la prolifération de tous les jeux où l'on doit « casser de l'alien ». Et, pour mon malheur, ils m'ont choisi, moi, ainsi que Pascal A. (NDLA : le graphiste de la démo *Odyssey* présentée dans *Tilt* 101)

PARLER EXAMINER UTILISER
ETEINDRE OBSERVER TOURNER
ALLUMER POUSSER PRENDRE

The Shortgreys

Les Shortgreys sont des extra-terrestres. Du genre méchant, très méchant. Et, surtout, ils n'ont aucun humour ! Et, à votre avis, est-ce qu'ils ont une tête à apprécier tous ces jeux dans lesquels on trucidé de l'E.T. à tour de bras ? Pas du tout ! Mais il y a pire : les Shortgreys existent. Jean-Christophe J., l'auteur du jeu, les a rencontrés ! Et Tilt a rencontré Jean-Christophe J.

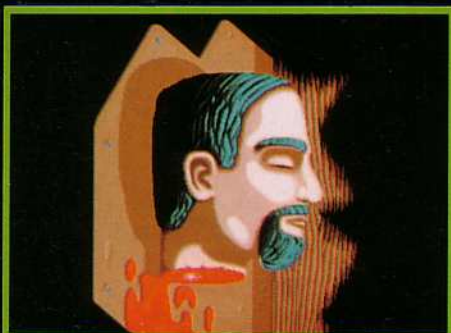


PARLER EXAMINER UTILISER
ETEINDRE OBSERVER TOURNER
ALLUMER POUSSER PRENDRE

Tilt tient tout d'abord à s'excuser de la précision parfois incertaine de l'interview qui va suivre, Jean-Christophe J. ayant souhaité garder l'anonymat.
Tilt : Bonjour Jean-Christophe. Vous êtes l'auteur de nombreux logiciels utilitaires édités par Accrosoft. Pourquoi avoir soudain choisi de faire un jeu ?
J.-C. J. : Tout a commencé le XX janvier 1991. J'étais chez moi,

tranquillement, au XX rue XXXX, en train de travailler à un superbe beat'em all dans lequel un bûcheron massacrait allègrement de méchants extra-terrestres, lorsque je reçus la visite d'un individu étrange. L'homme se présenta comme un scientifique mais je compris bien vite, à la suite de son discours, que c'était un Shortgrey.
Tilt : Un Shortgrey ?
J.-C. J. : Oui. Les Shortgreys

Tout comme la créature du film « Hidden », les Shortgreys ont des goûts de luxe. Vous allez donc évoluer dans les hautes sphères où l'on conduit nonchalamment des Lamborghini flambant neuves.



Les Shortgreys ne font pas toujours dans la dentelle et le jeu qu'il ont fait faire à Jean-Christophe J. traduit bien cet état de fait. Contrairement à la plupart des jeux d'aventure, The Shortgrey comprend de nombreuses scènes violentes, voire "gores".



Le look du jeu est assez proche des Sierra et autres Lucasfilms mais il a l'avantage d'être entièrement en français... et sur Atari ST !



pour réaliser un jeu à leur gloire. Espérons qu'il aura du succès, sinon...

Tilt : Sinon ?

J.-C. J. : Sinon, les Shortgrey feront disparaître tous ceux qui, de près ou de loin, ont eu à voir avec les jeux anti-E.T.

Tilt : Alors, à quoi ressemble le jeu ?

J.-C. J. : A la demande des Shortgreys, leur jeu est une aventure animée, un peu à la manière des *Voyageurs du temps*. Il est très vaste (120 écrans originaux plus 200 écrans modulaires à explorer) et comprend un jeu de tir du style de *Prohibition*.

Tilt : Quel est le but du jeu ?

J.-C. J. : Le but du jeu est peu

Au fil de l'aventure, vous allez passer par plusieurs stades de transformation. Homme de la rue, politicien, vampire et même charmante jeune femme : rien ne vous sera épargné. Décidément, les Shortgreys sont de drôles de clients !

avouable et le joueur ne sera limité par aucune contrainte morale. Hold-up, meurtre, torture d'animaux innocents, rien ne m'a été épargné. Les Shortgreys voulaient un jeu qui soit totalement « de l'autre côté de la barrière » et je n'ai rien pu faire pour les en empêcher.

Tilt : Pouvez-vous nous donner quelques détails malgré tout ?

J.-C. J. : Je peux seulement vous dire que le personnage passera par cinq phases de transformation variées (homme, vampire, femme...) et qu'il traversera des décors aussi variés qu'étranges (château, ville, jungle...).

Tilt : Sur quelles machines les Shortgreys veulent-ils faire développer leur jeu ?

J.-C. J. : Sur *ST* et *Amiga*. Et ils ordonnent que tout soit fini pour juin. Mais je vous en ai déjà trop dit, je dois partir avant qu'ils n'apprennent que je vous ai parlé...

Lecteurs, lectrices, faites comme nous et priez pour que le jeu de Jean-Christophe J. soit aussi bon qu'il en a l'air. Alors, peut-être, aurons-nous une chance d'échapper aux Shortgreys...

Dogue de Mauve



SALIA SOFTWARE

&

GROUP

Imphos
présentent

ATOMIC CYBORG

Conçu en secret dans un laboratoire automatisé, ATOMIC CYBORG...

... n'a pas eu le temps d'accomplir le rêve de ses créateurs, des savants épris de paix : empêcher la guerre nucléaire d'éclater. Celle-ci a eu lieu, dévastant toute la planète...



... Il ne reste plus que trois îlots de civilisation sur terre. Ces trois cités géantes, presque complètement détruites, ...



...abritent des survivants. Ceux-ci sont réduits en esclavage par des hommes barbares et sans pitié, commandés par un robot...



...biologique malfaisant. ATOMIC CYBORG doit libérer ces trois "Méga-City", l'une après l'autre, pour ramener l'espoir sur terre.



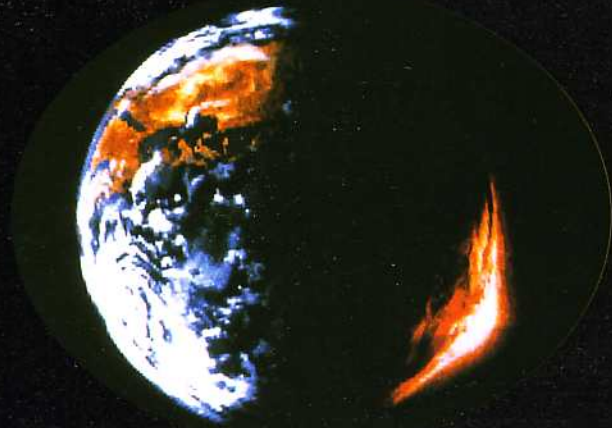
Il utilise un téléporteur instantané pour aller d'une ville à l'autre. Son arme est un fusil mitrailleur ultra puissant.



Disponible sur : ATARI - AMIGA

SALIA SOFTWARE
(1) 47.70.65.04

GROUP Imphos
53.23.93.72

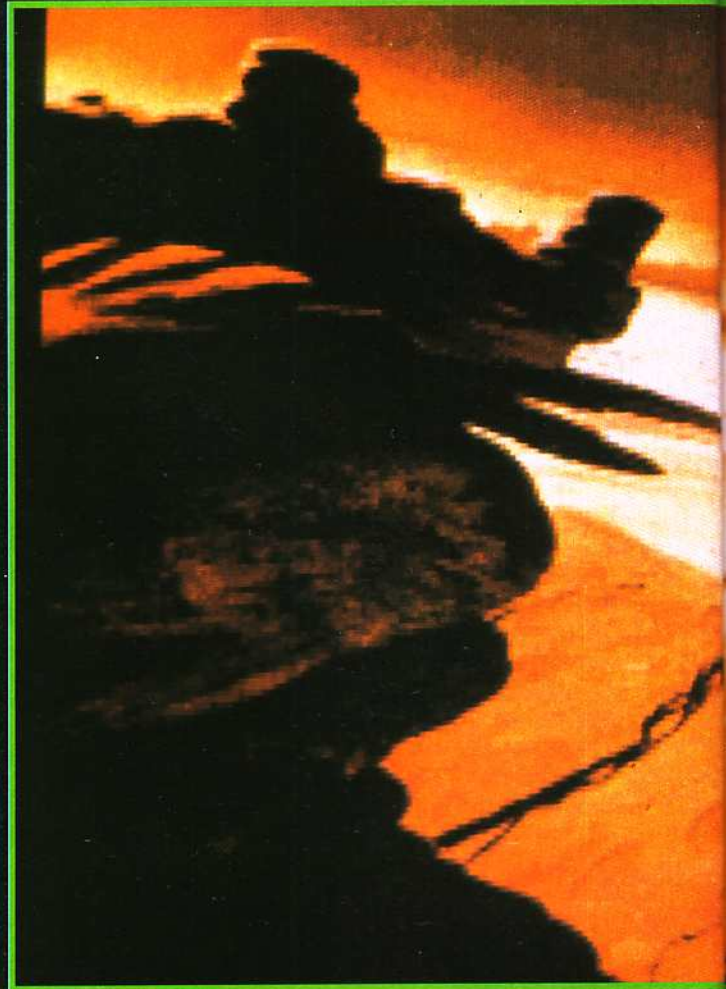


Nous vous en avons montré les toutes premières images à notre retour du CES de Las Vegas. Aujourd'hui, Legend Software nous offre une version plus avancée de ce beau jeu d'aventure, fortement inspiré de l'oeuvre de Frederick Pohl. Chers aventuriers, explorateurs en herbe, suivez-nous pour ressentir les premiers frissons des voyages au bout de l'extrême que vous offre Gateway sur PC.

Gateway : l'aventure spatiale a un nom...

Nous sommes au XXII^e siècle. Alors que la race humaine s'est lancée à la conquête des étoiles, elle découvre Gateway. "Gateway" est en fait le nom que les premiers explorateurs ont donné à cette immense station d'origine extra-terrestre d'où part chaque jour un certain nombre de vaisseau pré-programmés pour une destination inconnue. Pour autant que l'on ait réussi à le savoir, Gateway aurait été construit par une race xénomorphe disparue depuis près

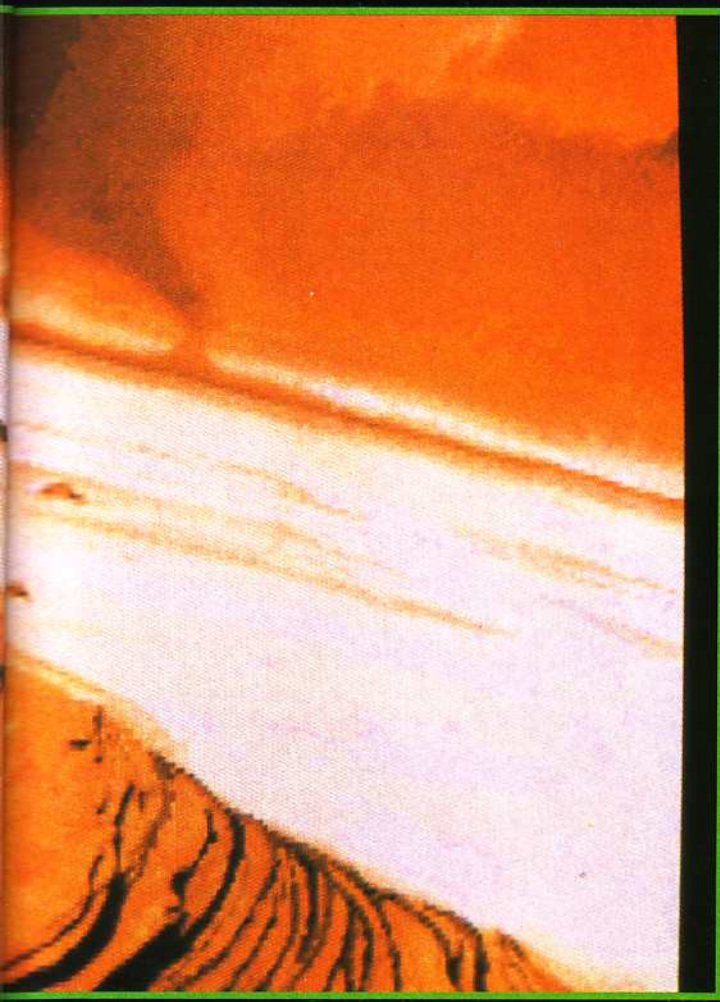
d'un million d'années, les Hee-chees. Parmi les individus à fouler le sol de la station se trouvent toutes sortes d'aventuriers et autres criminels en fuite qui s'embarquent volontairement dans l'un de ces navires pour un voyage vers l'incertain. Evidemment, le joueur incarnera l'un de ses personnages téméraires et se retrouvera confronté à des nombreuses aventures plus palpitantes les unes que les autres. Au programme, la découverte de planètes aussi belles que dange-



Gateway est une station spatiale construite il y a près d'un million d'années par une race extra-terrestre. Aujourd'hui, les hommes les plus aventureux s'embarquent dans des vaisseaux pré-programmés depuis des millénaires vers une infinité de mondes inconnus.

reuses, un multitude de casse-têtes intelligents à résoudre et un duel final à l'intérieur d'un univers virtuel façon "cyberspace" (les amateurs de romans

cyberpunk seront aux anges !). Pour l'instant, le jeu n'est pas assez avancé pour que nous puissions présager de la qualité de sa réalisation. On sait que



les programmeurs de chez Legend Software ont décidé d'améliorer l'interface de jeu et que toutes les actions devraient se faire à la souris (bien que le jeu soit textuel).

Attention, cependant, Gateway sera en anglais. Les graphismes en VGA, à base d'illustrations digitalisées, sont très beaux mais le jeu fera surtout appel à l'EGA haute résolution, certes moins coloré mais

nettement plus fin. Connaissant le sérieux et la compétence de Legend Software, on est en droit d'espérer un jeu d'aventure textuelle de grande qualité mais qui s'adressera surtout aux amateurs de S.F et anglophiles de surcroit. Attendez le test complet de Tilt pour vous faire une opinion. Le jeu est attendu pour mai sur PC uniquement.

Amédée Nêfles

You begin the game on Gateway, a huge space station that has become the base of operations for the most ambitious exploration program in human history. You must learn the ropes quickly in this rough and tumble outpost on the new frontier.



Le monde futuriste de Gateway est très proche des grands classiques du romans cyberpunk. Dans cet univers sans pitié, il vous faudra être le plus fort... ou mourir !

TELECHARGEZ des MILLIERS de LOGICIELS du

DOMAINE PUBLIC

PC - AMIGA - ATARI - MACINTOSH

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT VOTRE PROTOCOLE DE TELECHARGEMENT

ADRESSEZ 5 FRs EN TIMBRE AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM, ADRESSE, TYPE D'ORDINATEUR, TYPE DE DISQUETTE, ETC... À :

NEOCOM-DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY sur SEINE

GAGNEZ !!! Des dizaines de PC, AMIGA, MACINTOSH, CONSOLES, LOGICIELS... sur le **SUPERQUIZZ**

36 15

DP

LA BOUTIQUE DP

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45



GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC)

Spécial Simulateurs de Vol

WEAPONS CONTROL SYSTEM : **790 FRs***
FLIGHT CONTROL SYSTEM : **700 FRs***
FLIGHT CONTROL SYSTEM PRO : **1090 FRs***



FLIGHT YOKE 2000

(COMPATIBLE PC)

520 FRs*

* CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

LA BOUTIQUE DP C'EST AUSSI DES PC, AMIGA, CONSOLES, PERIPHERIQUES, LOGICIELS, ETC... AU MEILLEUR PRIX !!

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 DP

OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRs EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE DP - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Offre valable jusqu'au 31/05/92 dans la limite des stocks disponibles			Total TTC

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

VILLE: COD. POST.:

Règlement: Chèque (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM) Carte Bancaire N°:

Date Expiration:

Date:

Signature:

Zool

The Ninja of the Nth Dimension

Certains diront : « Encore un jeu d'arcade sur Amiga. Y a pas de quoi en faire un fromage. » Qu'ils se détrompent ! Le logiciel de Gremlin est probablement l'un des jeux les plus novateurs jamais réalisés sur 16 bits et Zool, le petit Ninja que vous allez incarner, risque fort d'être la prochaine star de l'univers micro.



Zool est l'étrange petit ninja que vous dirigerez. Comme Sonic, ses prouesses acrobatiques sont époustouflantes. L'univers dans lequel vous évoluez est du genre coloré. Et s'il est truffé de pièges, il l'est aussi de bonus, rassurez vous !

Les premiers écrans sont tout simplement renversants : un déluge de couleurs, un foisonnement de détails... Indescriptible ! Les graphismes sont d'une très belle réalisation. Dix-huit niveaux sont prévus, avec six styles graphiques différents. Zool est le principal protagoniste de l'histoire, c'est lui que

vous incarnerez tout au long de la partie. Son look, qui tient de la guêpe, du démon et du martien, est à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Il devrait devenir un concurrent sérieux de Sonic : il se déplace avec la même fluidité et n'a rien à envier au hérisson bleu : comme lui, il court, saute, grimpe, plane, frappe avec les



Le visuel délirant des différents niveaux de Zool devrait en laisser plus d'un baba ! Sucettes géantes, smarties multicolores, sucres d'orge et cerises confites sont les premiers éléments que vous rencontrerez. Mais ne vous laissez surtout pas distraire.



poings, les pieds, tire, dévale les pentes, tourneboule, etc. Enfin, de jolis scrollings parallaxes sont à citer.

Vous aurez maille à partir avec un tas d'aliens, qui vont de la gelée agressive au gros bourdon, en passant par des cerises confites. De nombreux pièges et bonus se trouvent au rendez-vous. En bref, le tout

est complètement dément. La bande-son est en parfaite symbiose avec ce délire général : absolument sensationnelle !

Nous avons donc été enthousiasmés par les prémices de Zool. Nous attendons avec frénésie que le jeu soit terminé pour en faire un test complet. Comme vous, non ?

Amédée Néfles



La difficulté est bien progressive, les pièges devenant par exemple de plus en plus vicieux. Parfois, la chance vous fera défaut mais, pas de panique ! Zool est un petit Ninja du genre costaud. Il faudra quand même se résoudre à voir de temps en temps le fatal : « Game Over ». Comme souvent (mais peut-être plus que d'habitude), réflexe et machiavélisme sont de rigueur pour survivre...

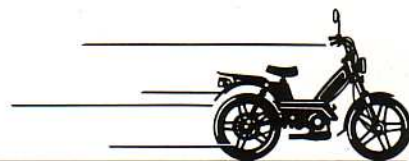
*Depuis que je peux partir dans les étoiles,
sans être retenu par le dernier métro, je vais
plus loin dans mes élucubrations amoureuses.*



On n'imagine pas à quel point deux roues et 49 cm³ peuvent augmenter un quotient intellectuel, enrichir une culture générale ou donner des dons pour le tennis, la boxe et en même temps le violon ou la danse moderne. Lycée, expos, ciné, piscine, café, boums... En cyclo Peugeot dès 14 ans sans permis tout est permis ! Il y a 3500 concessionnaires Peugeot pour avancer dans la vie.

LES 103 DE PEUGEOT.

100 % d'autonomie dans 49,9 cm³



PEUGEOT

Black Sect

Black Sect, de Lankhor, devrait être disponible en mai quatre-vingt douze. Réalisé sur Amstrad, il a été entièrement repensé pour utiliser les capacités graphiques et techniques des standards ST, Amiga et PC.

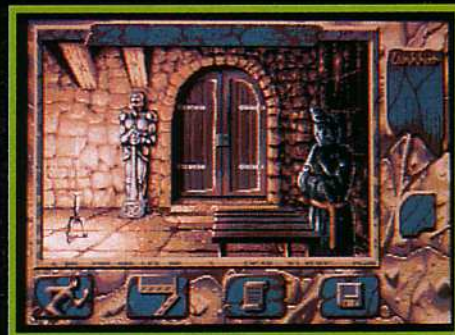
Une fois de plus, le Malin menace et, comme d'habitude, vous êtes l'unique sauveur de l'humanité. Cette rengaine maintes fois entendue pourrait lasser. Que nenni ! Les

terrorisés. Le livre, qui a coûté la vie à votre aïeule, était censé protéger le monde d'une terrible engeance. Vous devrez donc retrouver le bouquin pour sauver le monde. Pour cela,

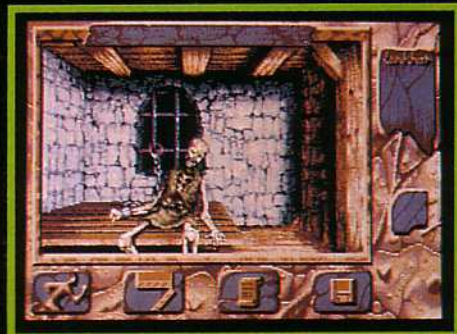


L'ambiance de ce logiciel sera très particulière. Le Périgord, devenu mystérieux, cachera quantité d'affreux individus peu recommandables. C'est incroyable ! Sauf peut-être pour les concepteurs de Black Sect.

cœurs vaillants sont toujours prêts à bouter l'ennemi hors... du Périgord ! Oui, vous avez bien lu, et je sens votre cœur frémir à l'idée de cette région gastronomique dévastée par de belliqueux suppôts de Satan. Le scénario tourne autour d'un grimoire volé et d'une secte « mystérieuse ». Les villageois d'Issegeac sont



L'air de la campagne ne semble pas bénéfique pour tout le monde. Les graphismes particulièrement bien détaillés ont de quoi faire frémir les plus intrépides. On attend avec impatience la version avec animation et musique.



Un grimoire dérobé, une secte malveillante, un village terrifié sont les premiers éléments dont vous prendrez connaissance. Il ne vous restera plus qu'à parcourir les bois et les champs pour retrouver ce fameux livre.



Les détails semblent être d'une certaine importance pour l'ambiance. Ici un paisible chat noir, qui n'est pas là pour nous rassurer...

vous n'aurez pas moins de trente-quatre lieux différents à parcourir en tous sens. L'aventure sera entièrement gérée par

icônes. Vous pourrez examiner à loisir les lieux et indices à la loupe. Enfin, le déroulement du temps influencera la teneur des décors. Lankhor nous promet des animations sur chaque écran et une bande-son de qualité. Les quelques images ST, que nous avons vues semblent confirmer cette promesse. Une dernière information sur les prochaines sorties Lankhor : un jeu d'arcade dédié aux courses de moto devrait voir le jour sur ST, Amiga, et PC en automne. Amédée Nèfles

Le jeu sera aux dernières nouvelles entièrement géré par icônes et souris. Des animations devraient apparaître sur chaque écran. La sortie, prévue au mois de mai, est très attendue à la rédaction. Prenons notre mal en patience !

DEMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

POUR FETER L'OUVERTURE DE CES MAGASINS
ne montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON.
 (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
 Niveau 1 . Face sortie Métro
 69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29 **NOUVEAU à Lyon**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES **NOUVEAU 180 M2**
 Galerie des Champs (Galerie Basse) . 84, av. des Champs-Élysées
 RER Ch. de Gaulle-Etoile/M° Havre Caumartin . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LES 3 MOULINS **NOUVEAU**
 Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
 92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

MICROMANIA NICE **NOUVEAU à NICE**
 Centre Commercial Nice-Etoile
 Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
 Centre Commercial Rosny 2
 Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
 Centre Commercial Velizy 2
 Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
 Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
 Rotonde des Miroirs
 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
 Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
 Tél. 45 08 15 78

PRINTEMPS HAUSSMANN
 64, boulevard Haussmann
 3^{ème} étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
 Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



5% de réduction
sur vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT avec
votre prochain achat*

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
 Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

SON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Quantité	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Nom.....
 Adresse.....
 Code postal..... Ville..... Tél.....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature : _____

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

Envoyez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo NES

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

**LE MEGA VIDEOSHO
MICROMANIA N°**

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo

NEW

**La CONSOLE
MEGADRIVE**
(française) + **SONIC HEDGEHOG**
+ 1 manette de jeux



**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

1290F

**VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur**



MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS**



Road Rash 449F



DONALD DUCK Q.S. 449F



ROBOCOD 449F



Rolling Thunder



John Madden 449F

NOUVEAU



295F
**Le Remote
Controller
+ la Manette**
Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console



Golden Axe 2 449F



Street of Rage 449F



Lakers VS Celtic 449F



F22 Interceptor 449F



**La Manette
seule 145F**



Thunderforce 3 475F



Super Monaco GP 449F



Mickey Mouse 449F



EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



Manette Pro 2 125 F
**NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT**

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
DEMENT !!!	
ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

**A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki**

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Résistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghoul's n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vaport Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
le jeu Columns
la sacoche Micromania gratuite

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

990F

Titres disponibles

- Fantasy Zone (Arcade) 245F
- Sqweek (Arcade) 245F
- Woody Pop (Casse-Brique) 215F
- Chase HQ (Arcade) 295F
- Sokoban (Réflexion) 245F
- Pengo (Labyrinthe) 215F
- Heavy Weight Champion (Boxe) 295F
- etc.

A paraître

- Joe Montana (Football Américain)
- Golden Axe (Arcade)
- Spiderman (Arcade)
- Chess Master (Echecs)
- Axe Battler (Aventure)
- Frogger (Arcade)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F



NOUVEAU

T O P G A M E G E A R

NEW Sonic Hedgehog (Plateforme)	Mickey Mouse 245F	Shinobi (Arcade) 245F	Super Monaco GP 245F	Wonderboy 215F	Out Run 245F	G Loc 245F
NEW Donald Duck (Plateforme)	Halley Wars 245F	Space Harrier 3D 245F	Dragon Crystal 245F	Leaderboard 245F	Factory Panic 215F	Put and Putter 215F
NEW Ninja Gaiden (Arcade)	Devilish 245F	Sloder 295F	Solitaire Poker 245F	Psychic World 215F	Pacman 245F	Rastan Saga 325F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

TOP 20 SEGA

- Donald Duck 395F
- Sonic Hedgehog 395F
- Mickey Mouse Castle. 395F
- Populous 369F
- Moonwalker 395F
- Mercs 395F
- World Cup Italia 90 345F
- Speedball 325F
- Spiderman 395F
- Sega Chess 395F
- Wonderboy 3 395F
- California Games 345F
- Heavy Weight Champ. 325F
- Golden Axe Warrior 345F
- Double Dragon 395F
- Bubble Bobble 285F
- Super Monaco GP 395F
- Pacmania 395F
- Shadow Dancer 369F
- Psycho Fox 325F

OFFRE SPECIALE

- Action Fighter 149F
- Aztec Adventure 149F
- Bang Panik 149F
- Black Belt 149F
- Enduro Racer 149F
- Fantasy Zone 1 149F
- Gangster Town 149F
- Ghost House 149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

- + Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
- CONTROL STICK SEGA 169F
- RAPID FIRE SEGA 129F
- MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
- CONTROL PAD SEGA 109F
- ADAPTATEUR SECTEUR 175F
- REMOTE CONTROL MS 269F
- PRISE RVB 175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE



- NOUVEAUTES**
- Astérix 395F
 - Super Kick Off 345F
 - Flinstones 295F
 - Heroes fo Lance 369F
 - Out run Europa 369F
 - Laser Ghost 345F

NOUVEAU La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes
+ Le Super Scope
+ 1 K7 de 6 Jeux

1490F

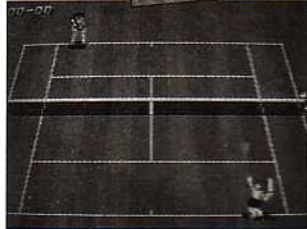


1290F

Super Mario 4



F ZERO 449F



SUPER TENNIS 449F



SUPER SOCCER 449F



SUPER R TYPE 449F

Les HITS SUR GAME BOY



Simpson 269F



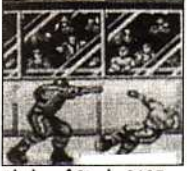
Duck Tales 285F



Gremlins 2 269F



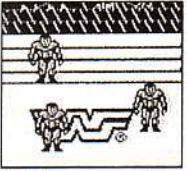
Super Marioland 225F



Blades of Steel 269F



Double Dragon 2 269F



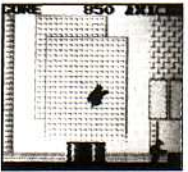
WWF Superstars 269F



Turtles Ninja TMHT 269F



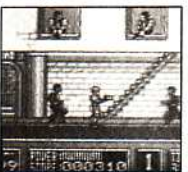
Bugs Bunny 245F



Batman 269F



Nintendo World Cup 225F



Robocop 269F

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER
CHAQUE SEMAINE

HEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



OFFRE SPECIALE
MICROMANIA



690F

La Console Gameboy

+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

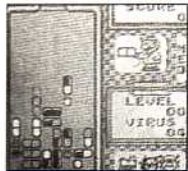
TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.



Ballon Kid 225F



Choplifter 2 269F



Dr Mario 225F



Golf 225F



RC Pro Am 225F



Princess Blobette 225F



Side Pocket 225F



F1 Race 285F

TOUTS LES AUTRES
ACCESSOIRES DANS
NOTRE CATALOGUE
GAME BOY



LIGHT MASTER 175F Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR
Et le dimanche vers 9h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les jeux
dans l'émission



2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU SKY ROCK
299/299F
 + F29 Retaliator + Toki
 + Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAU LC WAIKIKI
349/349F
 + Prehistoric + Ghostbusters2
 + R Type 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Eye of Beholder 2	ND/359F
Global Effect	349/349F
Hook	259/259F
Parasol Stars	259/259F
Robin Hood (Sierra)	ND/349F
EPIC	299/299F
Sim Ant	ND/349F
The Manager	259/259F
Vroom Data disc	149/149F

AUTRES NOUVEAUTES

A 10 Tank Killer	ND/349F
Carthage	249F/ND
Championship Manager	249/249F
Covert Action	349/349F
Daemongate	ND/349F
Knight of the Sky	349F/ND
John Madden Football	ND/259F
Legend	ND/349F
Lord of Rings	ND/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Nascar	349/349F
Pacific Islands	299/299F
Plan 9	349/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Red Zone	ND/259F
Rules of Engagement	ND/259F
Steel Empire	299/299F
Tentacle	249/249F

NOUVEAU NRJ 4
319/319F
 + Tennis Cup + Prince of Persia
 + Swap + Barbarian 2 + Team Suzuki

ALBERVILLE 92
329/329F
 + Games Winter Edition
 + Winter Games + Superski

MANETTES

Manette SPEEDKING	75F
Manette NAVIGATOR	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICKJOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

TOP 20 ST/AMIGA

Black Crypt	ND/259F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Spécial Forces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Populous 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F
Vroom	249/249F
Powermonger Data Disk	149/149F
Airbus	359/359F
Robocop 3	259/259F
WWF Super stars	259/259F
The Simpson's	249/249F
Birds of Prey	ND/349F
Heimdall	349/349F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Elvira 2	349/349F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !

1 AN DE
GARANTIE
SUR TOUS LES
LOGICIELS



MICROMANIA

PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Lemmings Data disc	119/119F
Lemmings	149/149F	Armour-Geddon	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F		

Abandoned places	ND/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Rogger Rabbit	ND/269F
Agony	259/259F	Magic Pockets	259/259F	Space Crusade	259/259F
Alcatraz	249/249F	Master Golf	349/349F	Space Gun	259/259F
Battle Isle	ND/299F	Moonstone	ND/299F	Space Quest 4	ND/399F
Castles	ND/299F	Ork	ND/259F	Tennis Cup 2	289/289F
F19 Stealth Fighter	289/289F	Police Quest 3	ND/349F	Terminator 2	249/249F
Football Crazy	259/259F	Populous Editor	149/149F	Ultima VI	ND/309F
Knightmare	299/299F	Realms	299/299F	Wild West World	ND/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Red Baron	ND/349F	Willy Beamish	ND/349F
Leander	259/259F	Return to Europa	79/79F	Wolfchild	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Rise of the Dragon	ND/349F		

P C C o m p a t i b l e

SKY ROCK **NOUVEAU**
349F
 + F29 Retaliator + Robocop
 + Populous + GP 500 N° 2

NRJ 4 **319F**
 + Tennis Cup + Prince of Persia
NOUVEAU + Swap + Barbarian 2
 + Team Suzuki

ULTIMA TRILOGY 399F
DEMENT ! + Ultima IV + V + VI

WING COMMANDER
DE LUXE 459F
DEMENT ! + Wing Commander n° 1
 + Mission Disk 1 & 2

ALBERTVILLE 92
NOUVEAU **329F**
 + Game Winter Edition
 + Winter Games + Superski

LC WAIKIKI **NOUVEAU**
349F
 + Prehistoric + Ghostbusters2
 + R Type 2

AUTRES NOUVEAUTES

Another World	349F
Cadaver	359F
Championship Manager	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Daemongate	399F
Dune	399F
Global Effect	399F
Grand Prix Unlimited	349F
Heroic Quest	299F
Kid Pix	349F
Pacific Islands	349F
Rampart	299F
Realms	349F
Rollerbabes	359F
Steel Empire	349F
The Seige	299F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Treasure to Savage Frontier	329F
World Class Chess	359F

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces of the Pacific	399F
Epic	349F
Eternam	349F
Hook	349F
Lord of the Rings 2	349F
Powermonger	349F
The Manager	309F
Ultima VII	399F

TOP PC COMPATIBLES

Ultima Underworld	399F
Sim Ant	349F
Star Trek	349F
Eye of Beholder N2	349F
Civilisation	399F
Falcon 3.0	449F
Wing Commander N2	399F
Super Ski 2	329F
Wing Com. 2 Spécial	199F
Midwinter 2	399F
Heimdall	349F
Harpoon	399F
Les Aventures de Moktar	299F
Might and magic 3	399F
F1 17A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Hyperspeed	449F
Jetfighter 2	399F
Wing Commander	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	159F

Chaque mercredi à 17h15
sur FR3 et le dimanche à
9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout
sur les jeux
dans
l'émission



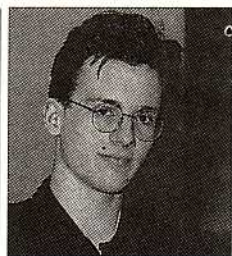
2 MEGADRIVES
A GAGNER PAR SEMAINE

OFFRE SPECIALE
MICROMANIA

Croisiere pour un cadavre	229F
Lemmings	199F
Lemmings data disk	149F
Martian Memorandum	299F
Immortal	199F

Age	349F	Conan the Cimerian	349F	LES Manley Lost in L.A.	349F	Secret Weapons	399F
Andretti	299F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Shadow Sorcerer	299F
Bard's Construction Set	299F	Eco Quest	399F	Links Bayhill, etc...	159F	Shangai 2	359F
Bard's 3 Pack (1+2+3)	399F	Elvira 2	399F	Links Hyatt, etc...	179F	Shuttle	499F
Buck Rogers 2	309F	Eye of Beholder	299F	Magic Candle 2	349F	Space Quest IV	399F
Castles	349F	Heart of China	399F	Maupiti Island 2	299F	Tennis Cup 2	289F
Castles Data Disk	149F	King Quest V	449F	Monkey Island 2	359F	Ultima VI	299F
Chessmaster 3000	359F	Legend	349F	PGA Course Disk	149F	Wild West World	309F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Robin des Bois (Sierra)	399F	Willy Beamish	349F
Command HQ	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speech Disk 179F	

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.



Edito

CeBIT 92:

Le CeBIT de Hanovre est un salon hyper-professionnel. C'est pourtant lui qu'a choisi Commodore pour présenter l'Amiga 600 et Atari pour annoncer le Falcon 030. Et puis, à côté des PC triomphants, apparaissent le CDI, le DVI, le CDTV, et la Réalité Virtuelle. Récit d'une excursion dans le futur...

Ca y est ! Enfin, les micros du futur pointent le bout de leur nez. Jetez donc un œil au *Pentop* de Momenta (p. 46) ou encore au *Falcon 030* d'Atari. A ce sujet, je vous livre quelques bruits de couloir : le 68030 du *Falcon* serait cadencé à 33 MHz, la machine disposerait des modes graphiques du *ST* et du *TT* ainsi que d'une résolution en 640 x 480 en 65 535 couleurs (!!!). Evidemment, toutes ces informations sont conditionnelles et Atari ne cautionne ni ne dément aucune d'entre elles. Il ne nous reste plus qu'à prendre notre mal en patience...

Dogue de Mauve

Le plus grand salon informatique du monde est européen : le CeBIT rassemble tous les ans au mois de mars, à Hanovre, plus de 5 300 exposants et accueille pendant huit jours plus de 100 000 visiteurs chaque jour. Contrairement à la France où, au fil des années, on a vu les différents salons refouler le grand public pour ne recevoir que les cadres et les techniciens, l'Allemagne a su conserver une clientèle jeune et populaire. Autant le PC Forum ne voit évoluer que des personnages austères en costume-cravate, autant le CeBIT est envahi de jeunes enthousiastes en jean-blouson. L'ambiance est donc plus festive. L'année 92 est à ce sujet un très bon cru. L'essentiel du CeBIT étant constitué d'exposants dont les produits sont des PC ou tournent autour des PC, il a fallu trouver des moyens de se faire remarquer. Pour attirer les clients, on s'ingénie à capter leur attention : spectacles les



Certains des accessoires présentés étaient assez particuliers, pour ne pas dire carrément délectants !

plus divers, chanteurs, acteurs, costumes, décorations fantaisistes, autos, motos, avions même ! Et pour couronner le tout, une nuée d'hôtesse court vêtues qui alpaguent le chaland dans les allées. Le côté foire n'est toutefois qu'un masque. On reste sérieux dans le travail. S'il fallait résumer le CeBIT 92 en un seul mot, rien ne serait plus facile : le multimédia. Vous savez sûrement qu'il s'agit de mêler de façon cohérente et commode programme, texte, image, son et vidéo animée. On ne parle que de cela depuis un an et tout le monde y va de sa petite (ou de sa grosse) configuration. Chacun s'accorde cependant pour reconnaître que

Le CeBIT pouvait se résumer en un seul mot : Multimédia

les résultats actuels, faits de bric et de broc, ne sont pas encore satisfaisants. La bagarre ne fait que commencer et la situation mettra encore au moins un an avant de se décanter. Entre les multiples solutions à base de CD-ROM (le DVI, le CDI ou le CDTV), il y a le choix. Plus discrète, l'émergence de la PCMCIA (Association internationale pour la Personal Computer Memory Card) est un fait d'importance. Le but de la PCMCIA est de déterminer un standard pour les cartes mémoire. Vous connaissez ces cartes, de la taille d'une carte de crédit, dont on se sert comme mémoire (ROM ou RAM). On ar-



rive désormais à y stocker 20 Mo et on parle, à brève échéance, de les bourrer jusqu'à 200 Mo ! Beaucoup de mémoire facilement inscriptible dans très peu de volume. Marché visé : les portables et, surtout, les mini-portables (Palm-tops, en langage informatique courant). On peut imaginer qu'un jour les consoles portables en profiteront à leur tour. C'est le prix qui décidera. Toujours est-il que la PCMCIA rassemble du beau linge. IBM, Apple, Atari, Commodore, Intel, Sony, Toshiba : ils sont plus de 120 dans le groupe. Voilà une affaire bien engagée. Grande nouveauté du CeBIT 92, liée à l'actualité : l'arrivée d'exposants venus des pays issus de l'ex-URSS (la Russie, l'Ukraine et le Biélorussie). Saviez-vous qu'ils se sont mis à fabriquer des compatibles PC ? Allant du 286 au 486, leurs machines ont l'air tout à fait comparables aux autres. Un exemple entre autres : un ASI (marque russe) 386sx coûte 1 898 DM (6 500 F). Laissez-les

Va-t-on vers une réunification de la micro ?

Le retour de la passion



Au CeBIT, « pro » ne signifie pas forcément « austère ». L'innovation technique dans tous les domaines y a toujours sa place. Sony, par exemple présentait un « Big Brother » bien sympathique. Les initiés préféreront attendre le CDI version Sony prévu pour le CeBIT 93.

s'adapter aux marchés des pays de l'Ouest et vous verrez que les micros slaves remplaceront les micros du soleil levant. Ceux qui étaient jaloux, c'étaient les Norvégiens et les Finlandais, invités officiels de cette année, qui se voyaient voler la vedette. Quant aux Taïwanais qui, entre nous soit dit, fabriquent 75 % des souris et 40 % des moniteurs vendus dans le monde, ils tentent désespérément de redorer une image de marque bigrement ternie. Personne ne nie que leur produits soient bon marché, mais, l'air de rien, on laisse planer un doute sur leur qualité. Il y a des mauvaises langues partout.

Si vous n'aimez pas les PC, évitez Hanovre. Ils sont partout. Seuls quelques excentriques se font remarquer. Le *Macintosh* commence lentement à reprendre une place qui lui avait été ravie en Allemagne par le *ST*. Mais depuis l'alliance avec IBM, Apple retrouve pas mal de copains dans le milieu PC. Et Atari, irréductible pourtant, se met à « faire du PC » comme tout le monde, juste pour tenter d'assurer les fins de mois. Commodore (voir encadré) lance l'*Amiga 600*, mais c'est aussi un grand du PC. Amstrad est devenu un constructeur comme les autres, perdu dans la masse. Reste le petit Archimedes, dans son coin. Belle machine, oui, mais mal connue et mal distribuée. On se perd toujours en conjectures sur la politique commerciale d'Acorn, son fabricant.

Revenons aux PC. S'il est impossible de détailler les centaines de machines offertes aux appétits, on peut brosser un tableau des grandes tendances actuelles.

Le microprocesseur de base est au moins un 386sx et, le plus souvent, un 486. Le 586 est attendu pour la fin de l'année. L'écran est toujours au moins un VGA couleur. En-dessous, il n'y a plus rien. Le monochrome ne survit que sur les portables. Ceux-ci sont plus généralement à plusieurs niveaux de gris et, de plus en plus, en couleurs.

Le 486 est désormais la norme pour celui qui veut jouer sur PC

L'écran plat couleur commence aussi à faire son apparition dans des configurations dites de bureau (desktop). La miniaturisation est d'ailleurs à la mode. Sous prétexte que tout ce qui est petit est joli (« small is beautiful »), on vous fabrique des PC lilliputiens qui n'arrangent pas les yeux et qui exigent des doigts de tricoteuses.

Les disques durs, dont la capacité habituelle est désormais de 120 Mo, se voient adjoindre de plus en plus souvent un lecteur CD-ROM. Multimédia oblige. Le son d'origine du PC étant ce qu'il est, c'est-à-dire pas grand chose, les cartes sonores sont

bien présentes. ALib, Sound Blaster, Disney ou Covox tiennent le haut du pavé. Venue de Malaisie, la carte Sound Galaxy NX est compatible avec toutes les autres. Vendue environ 1 000 F en Allemagne, elle va bientôt arriver en France. ▶

COMMODORE Un nouvel Amiga

Commodore est une entreprise heureuse. Non contente de réussir dans les PC, elle voit se poursuivre vaillamment la carrière de l'Amiga, au point de sortir une nouvelle machine. Elle s'offre même le luxe de relancer le C64, à destination de ces malheureux ex-pays de l'Est, au prix d'environ 850 F. Accompagnez-le de Geo à 300 F et vous obtenez un ersatz de Mac.

Le lecteur est toujours un 3"1/2 d'une capacité de 880 Ko mais l'A600 propose aussi un connecteur PCM-CIA, qui autorise l'utilisation de cartes mémoire au format carte de crédit (en espérant que ce support va se démocratiser) ainsi qu'un disque dur de 20 Mo, en option. Il utilise le Kickstart et le Workbench 2.0 avec une horloge installée sur la carte mère.

Suite logique des Amiga 500 et 500+, le 600 s'oriente lui aussi vers le Multimédia mais reste très « grand public ».

C'est l'A600 qui attire cependant le plus l'attention. Avec son look de portable, un design proche de l'A3000 et une orientation multimédia, la nouvelle machine de Commodore se dit prête à conquérir le grand public exigeant. Rappelons ses principales caractéristiques.

Le processeur reste le 68000 de Motorola, cadencé à 7,9 Mhz. La mémoire est de 1 Mo en standard, extensible à 2 Mo.

Le prix public de base est de 3 690 F ou 4 990 F avec le disque dur. Avec l'écran, il faudra compter 2 000 F de plus.



La vidéo prenant de l'importance, les interfaces vidéo pointent le bout du nez. La carte Sound Blaster a maintenant une sœur, la Video Blaster. Mais elle n'est pas la seule. Les cartes de conversion vidéo connectables sur les postes de télévision sont nombreuses, mais chères. Complément indispensable de tout ordinateur, l'imprimante noir et blanc attend avec impatience que sa consœur couleur atteigne des prix à taille humaine, afin de prendre un repos bien mérité. En attendant, elle trime. Petite innovation bien pra-

PowerBook est décliné en plusieurs versions tournées vers les applications professionnelles.

Tout à fait hors du monde PC, Acorn poursuit son petit bonhomme de chemin. Comme tous les micros hors norme, l'Archimedes bénéficie d'une grosse cote auprès d'un public fidèle. Envahi par ses admirateurs, le tout petit stand Acorn était impossible à approcher. En se dressant sur la pointe des pieds, on pouvait toutefois apercevoir l'A5000, le petit dernier de la gamme.

Les cartes audio ou encore vidéo pour PC sont de plus en plus nombreuses sur le marché.



tique pour ne pas se prendre les pieds dans des câbles toujours trop courts, la transmission par infra-rouges. Citizen, par exemple, a décidé d'équiper sa petite PN48. En définitive, pas de grand bouleversement, une simple évolution. Cette constatation faite, retournons un instant vers les atypiques.

Apple ne fait déjà plus réellement partie des résistants. Les accords signés avec IBM ne tarderont pas à donner des résultats concrets. Pour l'instant, la stratégie d'Apple en Allemagne consiste d'abord à conquérir un marché qui est tenu par Atari. Les stands Apple sont en conséquence surtout tournés vers la bureautique sur Macintosh. Dans la même optique, le

Chez Sony, qui reste le maître dans le domaine des moniteurs, la grosse affaire, malgré sa petite taille, est le Data Discman. Il s'agit d'un lecteur de livres électronique pas plus gros que la main, les « livres » étant emmagasinés sur des CD de 8 cm d'une capacité de 200 Mo. Si le succès est au rendez-vous, il va remplacer sous un petit volume

Le Data Discman : les livres du futur seront sur CD !

les gros dictionnaires d'antan. Il est disponible en Allemagne avec une quinzaine de dictionnaires, qui vont du droit à la technologie en passant par l'histoire. Lancé en France le 20 mars, il est proposé avec deux diction-



Le modèle grand public du CDI de Philips, le CDI 910, devrait débarquer en Europe cet automne. On l'attend avec impatience !

naires – le *Robert & Collins* (anglais/français) et le *Dictionnaire Hachette* (français) – au prix de 3 900 F. Au rayon des standards multimédias de demain, le CeBIT hébergeait le CDI, le CDTV et, déjà, un micro utilisant le DVI. Pour faire bonne mesure, ajoutons-y une application à base de Réalité Virtuelle.

Le CDI 602 est la version dite « professionnelle » du CDI de chez Philips. L'année 93 sera-t-elle l'année du CDI ?



Le Data Discman de Sony est une merveille de miniaturisation. Les CD, qui ne font que 8 cm, contiennent 200 Mo de données ! La version française dispose déjà de deux dictionnaires.

ATARI

Le Falcon 030, successeur du ST

Depuis 1985, les allemands ont acheté 900 000 ST. Bien que les ventes se soient tassées en 1991, l'Allemagne reste un vrai paradis pour Atari. Il n'est donc pas étonnant que le CeBIT ait été choisi pour l'annonce officielle de son successeur, le *Falcon 030*.

Les informations sur la nouvelle machine ne sont hélas distillées qu'au compte-gouttes. Seuls quelques privilégiés ont pu assister à une démonstration de ses capacités.

Glanées chez Atari Allemagne, les caractéristiques connues du *Falcon 030* sont rares, mais révélatrices. Le microprocesseur, comme l'indique le nom de la machine, est un Motorola

68030, garantie de plus grande rapidité. Concernant la vidéo, on sait simplement que la définition sera meilleure et qu'elle offrira un plus grand nombre de couleurs que ses prédécesseurs. Comme on sait en outre que le *Falcon* est compatible avec la gamme ST, on peut en déduire qu'il est doté de plusieurs modes écran.

Le système d'exploitation reste le TOS, ou plutôt un dérivé du TOS, puisque le *Falcon* est annoncé comme un ordinateur multitâches. Tout cela manque singulièrement de précision et nous laisse un peu sur notre faim. Mais le *Falcon* existe, on en est sûr. Atari France, tout en reconnaissant la réalité du

CDI

On attend beaucoup du CDI (Compact Disk Interactive), certains lui prédisant une carrière aussi glorieuse que le CD-Audio ou le magnétoscope. Pour rafraîchir les mémoires, rappelons que le CDI est un standard qui mêle indifféremment – sur un seul support – images animées plein écran, son, texte et programmes. Les plus connus des initiateurs de ce standard, Philips et Sony, ont déjà lancé leur CDI aux Etats-Unis (voir *Tilt* 96). Le lancement officiel en Europe est prévu à l'automne. En atten-

Certains prédisent au CDI une carrière aussi belle que le CD audio ou le magnétoscope

dant cet événement, la discrétion reste de mise. Sony, qui n'a pas jugé utile de présenter le moindre appareil sur ses stands, a promis qu'il serait présent au CeBIT 93 avec tout le battage possible. Philips montrait deux appareils, l'un de type grand public nommé CDI 910 et l'autre pour les professionnels, baptisé CDI 602. Ils n'étaient pas vraiment cachés, mais ils n'étaient non plus mis réellement en valeur. S'il y a jamais une année CDI, ce sera 93.



Le DVI est un chip de compression/décompression temps réel qui se présente sous la forme d'une carte PC.

Le CDTV marche mieux en Allemagne qu'en France mais son avenir est encore incertain. Bien que disposant de la logithèque de l'Amiga, il risque fort d'être mis à mal avec l'arrivée sur le marché du CDI. En attendant, les développements continuent autour du CDTV.



DVI

Le DVI est une autre affaire. Fabriqué par Intel, qui présentait une démonstration de ses capacités, il s'agit d'un chip de compression/décompression de données en temps réel. Livré sur une carte qu'on peut intégrer à un PC, il coûte encore la somme astronomique de 10 000 F, prix approximatif, mais suffisamment dissuasif pour le grand public. S'il réussit à faire son trou, ce prix baissera sans aucun doute très vite, surtout si, comme le prévoit Intel, il est dans un premier temps incorporé à la carte mère, puis ensuite proprement intégré au microprocesseur. Cette éventualité n'est pas pour demain. Toujours est-il que certains croient en son avenir. Le plus connu de ceux-ci

Falcon 030, se refuse pour l'instant à tout commentaire, se réservant d'annoncer le produit « en temps utile ». Mais, s'il vous plaît, monsieur Atari, dépêchez-vous, les accros du ST sont nombreux – n'est-ce pas, Juju ? – et si vous ne comblez pas leur désir d'évolution, vous courez le risque de les voir s'échapper vers le PC, le Mac ou même l'Amiga. Affaire à suivre...

La console Lynx, de son côté, ne fait pas un tabac outre-Rhin.

Atari n'ose même pas donner de chiffres ! De sombres histoires de livraisons préférentielles seraient à l'origine de cet échec.

Le prix trop élevé de la console y est aussi probablement pour beaucoup.

Il semblerait que les choses soient sur le point de changer : la Lynx passe de 400 à 200 marks (de 1 400 à moins

de 700 F). Ajoutez à cela une campagne de pub télé grandiose, le tout agrémenté pendant l'année d'une centaine de jeux, face à la petite trentaine actuelle, et l'espoir renaît.

On espère chez Atari vendre 200 000 Lynx avant la fin 1992 ! Si le pari réussit, il ne peut pas être sans conséquence sur la France, ne serait-ce que par l'arrivée de nouveaux jeux. Mais la lutte sera rude.

N'oublions pas qu'un million de Game Boy sont entre deux millions de mains allemandes !

Quant à la Jaguar et autres projets portant des noms de félins sauvages, il sont paraît-il gelés.

Face au marché grenouillant de la console portable, Atari juge qu'il est urgent d'attendre que le tsunami japonais se soit calmé avant de lancer une nouvelle offensive.

est Toshiba. Se basant sur un PC 486 portable à écran couleur (qui, au départ, n'offrait rien de plus que la griffe Toshiba) la filiale de Toshiba en Europe qui a eu l'idée d'y incorporer un DVI pour créer le premier « PC mobile multimédia », le T 6400. Il est capable de combiner texte, image, son et vidéo en un seul format digital. La société allemande Fast s'est chargée de la réalisation technique de l'interface, qui mêle le tout en un système digital unique.

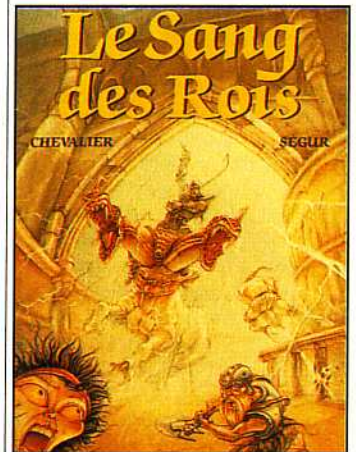
CDTV

En France, le CDTV paraît piétiner. En Allemagne, la situation, au dire de Commodore, semble plus prometteuse. Le CDTV attirait du monde, mais nettement moins que l'Amiga ou même les PC. Le seul avantage de CDTV est d'être arrivé le premier et de disposer, en principe, de la logithèque de l'Amiga. La situation sera plus claire lorsque le CDI arrivera, à l'automne.

Le Sang des rois : une B.D. de légende !

Par les tripes d'Albaraikei et le casque d'Oldoren, le Grand Nain, cela faisait des lustres qu'on attendait ce troisième tome des mythiques *Légendes des contrées oubliées* ! Souvenez-vous, il y a plus de quatre ans déjà paraissait *La Saison des cendres*, divine enfant née de la plume talentueuse de Bruno Chevalier et du non moins talentueux fusain de Thierry Ségur. On y voyait les débuts d'un trio promis à un destin aussi épique que cruel : Noren le Nain, Morkai l'Akeï et Firfin le Lin. L'album suivant, *Le Pays des songes*, présentait la suite de leur voyage dans le labyrinthe des puissances qui ont forgé l'univers. Aujourd'hui, la saga touche à sa fin avec *Le Sang des rois*, peut-être le plus beau des trois épisodes. Le style graphique de Ségur paraît plus dynamique que jamais et le scénario échappe magistralement aux clichés du genre. Vous l'aurez compris, *Le Sang des rois* est un must pour tous les amateurs de bandes-dessinées et d'héroïc fantasy. Bref, il vous le faut ! Et par le pipeau du Grand Nain, j'étriperai moi-même ceux qui hésiteraient encore !

Dogue de Mauve



Le sang des Rois constitue l'ultime volet des « légendes des contrées oubliées ».

Suite en page 162 ►

LOGICIELS CD-ROM: la floraison

Nous vous avons déjà présenté plusieurs logiciels pour CD-ROM dans le précédent numéro. Si en ce domaine les jeux restent vraiment les parents pauvres, les logiciels « sérieux » n'en sont pas moins passionnants.

Nous avons découvert chez Euro-CD une nouvelle moisson de logiciels CD-ROM PC de qualité.

Birds of America est une encyclopédie en langue anglaise traitant de l'ensemble des oiseaux du nouveau monde. Il s'agit en fait du passage sur support informatique de la remarquable encyclopédie du même nom datant de 1840, mais remise au goût du jour. Le programme met à profit les capacités S-VGA, offrant le mode 640 x 480 en 256 couleurs. Le rendu graphique en profite réellement et les lithographies de l'édition papier retrouvent leur finesse et leurs nuances d'origine. Dans quelques rares cas, une superbe digitalisation illustre le sujet. L'aspect sonore n'a

pas été oublié non plus et les chants d'oiseaux en qualité CD sont vraiment superbes. Les textes descriptifs, d'une grande richesse, demandent en contrepartie une bonne connaissance de l'anglais. Une excellente encyclopédie (CD-ROM CMC pour PC ; prix : F).

Aves est une autre encyclopédie sur les oiseaux. Elle est en fait complémentaire de la précédente pour deux raisons : elle est en français et traite des oiseaux d'Europe. Graphiquement, les dessins d'illustration sont beaucoup moins impressionnants que les lithographies de *Birds of America*, d'autant qu'ils sont en EGA. Côté son, en revanche, les chants sont aussi bien rendus que dans le CD précédent. Les textes explica-




Les images VGA digitalisées de *Bird of America* sont splendides. Dans la majorité des cas, cependant, les oiseaux américains sont représentés par des lithographies tout aussi magnifiques tirées de l'édition originale parue en 1850.



Dans *North Polar Expedition*, vous serez chargé de monter une difficile expédition dans le Grand Nord afin d'atteindre le pôle. De nombreux sons et graphismes numérisés viendront supporter l'ambiance glaciale de cette aventure.

chouette hulotte

Mots-Clés



Chants de deux mâles et cris aigus d'une femelle.

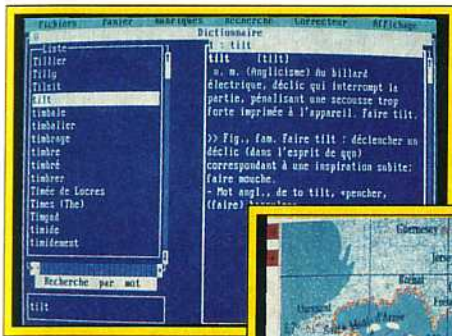
Avec est une belle encyclopédie sur les oiseaux d'Europe. Les graphismes, quoiqu'en EGA, sont beaux et fidèles à leur modèle. Ses avantages : elle est entièrement rédigée en langue française et comporte des sons de haute qualité.

Le système de jeu de *North Polar Expedition* est basé sur l'utilisation de questionnaires à choix multiples, ce qui rend la partie un peu trop statique si on la compare aux meilleurs titres du genre sur PC. Malgré tout, on se prend au jeu.



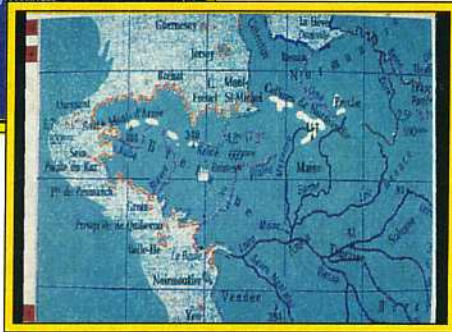
tifs sont précis mais concis, étayés éventuellement d'une recherche dans le glossaire. La navigation au sein du CD est simple. L'index permet d'accéder directement aux informations sur un oiseau (texte, dessin, chant), un autre mode travaillant par famille. Le logiciel permet même de constituer son

propre programme, en sélectionnant les différents oiseaux qui seront découverts dans une « visite guidée » (CD-ROM *Opus Species* pour PC ; Prix : I). *Birds of Prey* et *Aves* sont deux très bons exemples de logiciels utilisant réellement les immenses capacités de stockage du



◀ **Zyzomys est la version CD-ROM du dictionnaire Hachette. Plus que la quantité des données, c'est le logiciel de gestion qui en fait une réussite.**

Outre les fonctions complètes du dictionnaire, Zyzomys comporte aussi un atlas extrêmement complet aux cartes très détaillées.



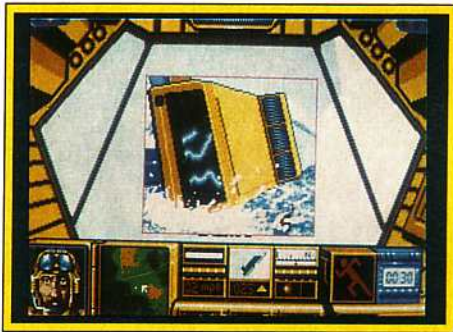
CD-ROM en matière de son et d'image.

North Polar Expedition vous propose un tout autre sujet. Il s'agit ici de monter une expédition dans le Grand Nord pour atteindre le Pôle, puis d'en vivre les dangers et les difficultés. Le jeu commence par une série de questions destinées à tester un peu vos connaissances. Le reste de « l'aventure » se déroule d'ailleurs de la même manière en effectuant des choix. La réalisation tire parti des possibilités du CD-ROM. Chaque phase est agrémentée d'images contribuant à renforcer l'ambiance et, surtout, de superbes digitalisations sonores (blizzard, tempête de neige et autres catastrophes) qui vous feront grelotter par leur réalisme. Si l'on se prend au jeu pour réussir la conquête du Pôle, le déroulement par choix d'options est malgré tout trop statique et le prix de ce CD à mon sens disproportionné (CD-ROM Online Computer Systems pour PC ; prix : H).

Si nous nous plaignons souvent de voir la taille des CD-ROM mal

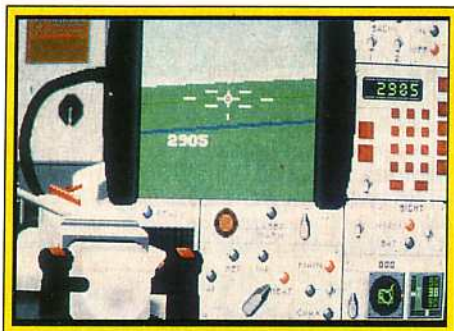
utilisée, en voici venir un qui fait exception à cette règle.

The *PC SIG-Library*, version française, est une fantastique compilation de freewares et sharewares de toutes natures. Les thèmes abordés couvrent absolument tous les besoins. On trouve, pêle-mêle, traitements de texte, bases de données, logiciels de comptabilité, CAO et PAO, tableurs, jeux de tous types, programmation et même astrologie, astronomie, farce (!), photographie, surveillance, agriculture ou encore administration ecclésiastique... Mais il serait difficile de naviguer au sein des 2 484 programmes



Midwinter est sans conteste l'un des meilleurs jeux de stratégie disponible sur PC. Pour l'instant, les éditeurs de jeux n'exploitent pas le quart de la moitié des possibilités réelles de ce nouveau support. Dommage !

MI Tank Platoon est lui aussi strictement identique à la version sortie sur micro il y a longtemps de cela. Certes, le jeu est toujours très réussi mais il n'exploite en rien les avantages du CD-ROM.



Si Gunship est effectivement un logiciel de référence en matière de simulateur d'hélicoptère de combat, il est regrettable que, comme la plupart des produits CD-ROM, il n'ait subi aucune amélioration dans cette nouvelle version.



Départ chez Amstrad

Marion Vannier vient de quitter Amstrad. Fondatrice et Pdg de la branche française, elle quitte une entreprise qu'elle avait pourtant amenée à d'excellents résultats. Pourquoi ? Celle qui a été élue femme d'affaire de l'année 88 s'explique : « Auparavant, la maison mère ne faisait que définir les gammes de produits à commercialiser, sans aucun contrôle ni intervention dans ma gestion. Cette indépendance et la qualité exceptionnelle des produits m'ont permis de conduire l'entreprise à un milliard de chiffre d'affaires en cinq ans. Aujourd'hui, la nouvelle stratégie du groupe est de centraliser à Londres la politique commerciale, le marketing et les décisions de management des filiales. Si je pars, c'est parce que mon style de management ne convient pas à ce que l'entreprise est devenue. » C'est Bernard Steiner qui préside désormais l'ensemble du groupe Amstrad en dehors des îles britanniques.

Dogue de Mauve

nier utilitaire se charge du décompactage des fichiers et de leur installation sur disque dur. Certes, le prix peut sembler disproportionné pour des logiciels « gratuits » mais un rapide calcul révèle que chaque programme ne revient en fait qu'à 1,50 F, ce qui est très raisonnable (CD-ROM PC-Sig pour PC ; prix : J). Avant de vous parler des cimpil' de jeux réalisées sur CD-ROM par de nombreux éditeurs (Mi-



Les amateurs de Sim City ou encore de Civilization ne pourront qu'être conquis par Railroad Tycoon. Mais quelle déception de retrouver les vieux graphismes en EGA sur le CD-ROM.

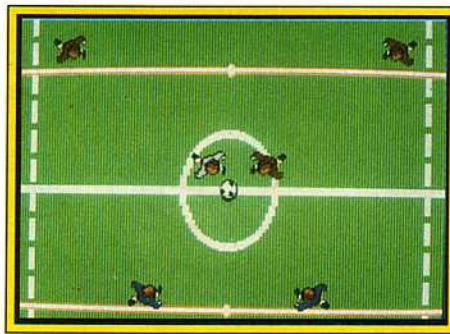
croprose en particulier), voici un autre produit grand public. ZYROMYS est la version CD-ROM du Dictionnaire de notre temps édité par Hachette. Comme toujours, ce qui compte le plus dans ce type d'applications CD-ROM, ce n'est pas tant la quantité de données (les dictionnaires encyclopédiques sont toujours très riches, quel qu'en soit l'éditeur) que le logiciel de gestion qui l'accompagne. De ce côté, ZYROMYS ne pose guère de problème. Il dispose bien évidemment de la recherche d'un mot et de sa définition, fonction de base de tout dictionnaire. Le même écran donne aussi accès aux différentes césures autorisées sur ce mot, ainsi qu'aux éventuels synonymes ou aux conjugaisons pour les verbes. L'une des grandes originalités de cette recherche est qu'elle fonctionne aussi directement sur les mots de la définition. Ainsi, si un des mots de cette définition vous échappe, un simple clic vous l'expliquera à son tour, et ainsi de sui-

te... Un certain nombre de services sont encore offerts : règles d'orthographe, fautes à évi-



Savage est lui aussi compris dans les fameuses compilations de jeux Microprose sur CD-ROM. Un soft sympathique, surtout à cause du manque de jeux d'action dignes de ce nom sur PC. Mais pas de quoi crier au génie... surtout pour une version CD-ROM !

Microprose Soccer ? Un bon jeu de foot, certes, mais qui n'a pas été modifié pour sa transcription sur CD-ROM. Il est important que les éditeurs se rendent compte qu'ils ne pourront pas faire ça éternellement.



Oui, vous ne rêvez pas, Rick Dangerous fait partie de l'un des nombreux packs de jeux sur CD-ROM de chez Microprose. Mais, je me répète, le jeu n'a une fois de plus profité d'aucune modifications par rapport à la version originale.

ter, proverbes, etc. Nous vous signalons également qu'un atlas ultra complet et très simple d'accès est disponible. Les cartes sont malheureusement en EGA, mais bien détaillées. ZYROMYS autorise également le travail en conjonction avec un programme de traitement de texte. Finalement, ZYROMYS paraît plus intéressant que le Robert Electronique, non pas tant par son contenu que par son logiciel d'exploitation, beaucoup plus riche, et son prix (CD-ROM Act pour PC ; prix : J). A côté de tous ces logiciels « sérieux », nous avons testé pour vous une série de compilations CD-ROM. Microprose est très bien représenté, avec quatre titres. Le premier regroupe Gunship et Midwinter, deux grands hits sur PC. M1 Tank Platoon, le simulateur de char, et Railroad Tycoon, le génial programme de gestion

ferroviaire, sont pour leur part livrés séparément. Le dernier pack Microprose contient quatre jeux d'action/simulation d'un bon niveau : Rick Dangerous, Savage, 3D Pool et Microprose Soccer. Enfin, Wrath of the Demon de Ready Soft est désormais disponible sur CD-ROM. Le principal problème de tous

Suite en page 163



La simulation a son mag !

Entièrement dédié aux jeux de simulations, *Micro Simulateur* s'adresse avant tout aux adeptes de ce type de logiciels. Chaque mois, vous pourrez y trouver des tests, des infos et une initiation à un soft particulier. Ce mois-ci *Flight Simulator*, ou comment débiter avec brio dans l'univers de l'aviation. Ce n° 1 est décidément orienté vers le ciel : au programme, *Space Shuttle*, *F-117A*, *Thunderhawk*.
Amédée Néfles

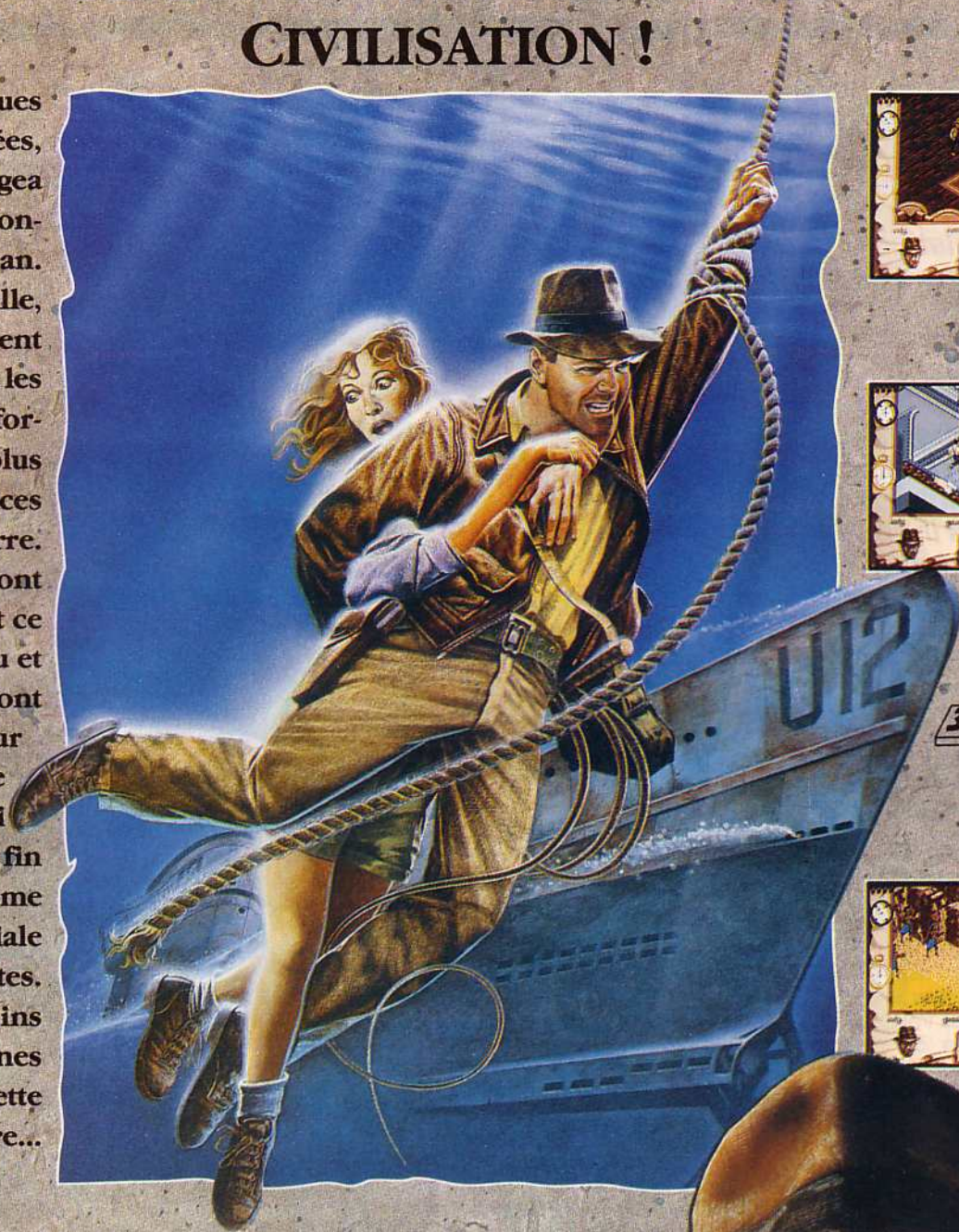


Vroom : l'accélération !

C'est Noël pour les adeptes de l'asphalte et de l'huile de moteur en chambre. *Vroom*, de Lankhor, vient d'être customisé de six nouveaux circuits, via une disquette data disponible sur ST et Amiga. A nous l'Italie, l'Allemagne, la Belgique, le Portugal, l'Espagne et le Brésil avec ses petites danseuses ! Mais je m'égare. Le *data disk* Atari donne en plus la possibilité de jouer au joystick dans le mode compétition. Fichtre, voilà une nouvelle qui devrait réjouir une bonne majorité d'entre vous ! Les deux versions sont annoncées en mai.
Amédée Néfles

UNE FORCE DESTRUCTRICE MENACE LA TERRE. IL FAUT SAUVER LA CIVILISATION !

Il y a quelques millions d'années, Atlantis plongea dans les profondeurs de l'Océan. Avec la ville, s'enfouirent également les secrets des forces les plus destructrices de la Terre. Mais les Nazis ont découvert ce royaume perdu et bientôt ils auront en leur possession une bombe qui pourrait mettre fin à la deuxième guerre mondiale en 15 minutes. A moins qu'Indiana Jones ne se mêle de cette affaire...



3615 UBI



Bientôt disponible sur Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.

INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS

LucasArts™
Lucasfilm™ Games

Distribué par
UBI SOFT 8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les
fnac et vos meilleurs
points de vente.

Un jeu d'arcade vraiment génial.

Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Limited. Lucasfilm Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis ©1992 LucasArts Entertainment Company.



Compilation : le délire !

Les compilations rendent fous ! Non seulement elles pullulent, mais en plus certaines d'entre elles sont tellement prenantes qu'elles provoquent des hallucinations. Nous vous livrons, tel quel, le témoignage poignant de certains de nos testeurs.

Chère lectrice, cher lecteur. Depuis que je suis à Tilt, on m'a toujours interdit de parler des événements bizarres qui se déroulent à la rédaction. Mais aujourd'hui, j'ose enfin briser la loi du silence, car il est des choses qui ne peuvent être tuées. Certains n'y verront que les délires d'un journaliste au bord de la crise de nerf mais moi, je sais que c'est vrai ! Tenez, hier, par exemple, j'étais tranquillement en train de tester une compilation de Rainbow Arts sur Amiga lorsque je vis soudain le plafond s'effondrer dans un bruit infernal accompagné de nuages de poussière grisâtre. Un chasseur de type X-Out venait d'atterrir dans la pièce ! Alors que je reculais,



Sans être aussi réussie qu'Action Pack, Award Winners est une compil sympathique.



Action Pack de Rainbow Arts est une excellente compilation. X-Cut, Turrigan et Turrigan 2 comptent parmi les meilleurs shoot'em up tandis que Kick Off est LA référence en football.

ébahi, en me frottant les yeux, une porte s'ouvrit dans le vaisseau. Deux silhouettes métalliques en jaillirent. Je ne mis pas longtemps à les reconnaître : Turrigan 1 et Turrigan 2, les deux robots jumeaux. Craignant pour ma vie, je me plaquais au sol. Mais les guerriers rutilants n'eurent même pas un regard pour moi. Se plaquant chacun d'un côté de la porte, ils se mirent à siffler à qui mieux mieux, tandis que sous mes yeux incrédules deux équipes complètes de football s'extirpaient de l'appareil. Après une cérémonie d'ouverture aussi courte qu'éphémère, ils se lancèrent dans une partie endiablée qui eut tôt fait

Attention, l'abus de jeu est dangereux pour la santé du joueur.

de transformer notre salle de test en un stade surpeuplé de Kick Off. Evidemment, vous vous en doutez, j'abandonnais immédiatement toutes velléités d'écriture et me retirai sans demander mon reste... Moralité : je ne vous dirai pas que Rainbow Arts édite une excellente compilation regroupant Turrigan I, II, X-Out et Kick Off, tous les quatre d'indéniables références. Avec Award Winners, Empire

Software nous offre quatre titres de premier choix. Plus d'un an après leur sortie, ils restent des leaders dans chacun de leur domaine. Réflexion, simulation et dessin animé, il y en a pour tous les goûts. Le célèbre Pipemania (Empire) est à l'origine de

nombreuses vocations de plombier ! Ce Tilt d'or 90 du jeu d'action/réflexion propose en effet de construire de longues canalisations en utilisant, le plus judicieusement possible, des bouts de tuyaux qui apparaissent à l'écran. Vitesse et anticipation sont les éléments essentiels pour éviter que l'eau ne déborde des tuyaux. Ce programme très original peut se jouer à deux et offre deux niveaux de difficulté. L'incontournable Kick Off II d'Anco (meilleur simulateur de football à ce jour) est un habitué des compilations. On retrouve ici toutes

Tous les logiciels réunis dans Award Winners sont des hits reconnus et primés

les caractéristiques du jeu : entraînement, replay, choix de quatre tactiques, importation d'une équipe de Player Manager... Un soft qui va droit au but ! Deuxième simulation d'Award Winners : Populous (Bullfrog/Electronic Arts). Le dieu qui sommeille en vous va rugir de plaisir ! Pour vaincre la divinité du Mal, vous avez besoin de puissance. A vous de la puiser dans l'adoration que vous porte vos fidèles. Tremblements de terre, raz de marée ou maréca-

Suite en page 44 ►



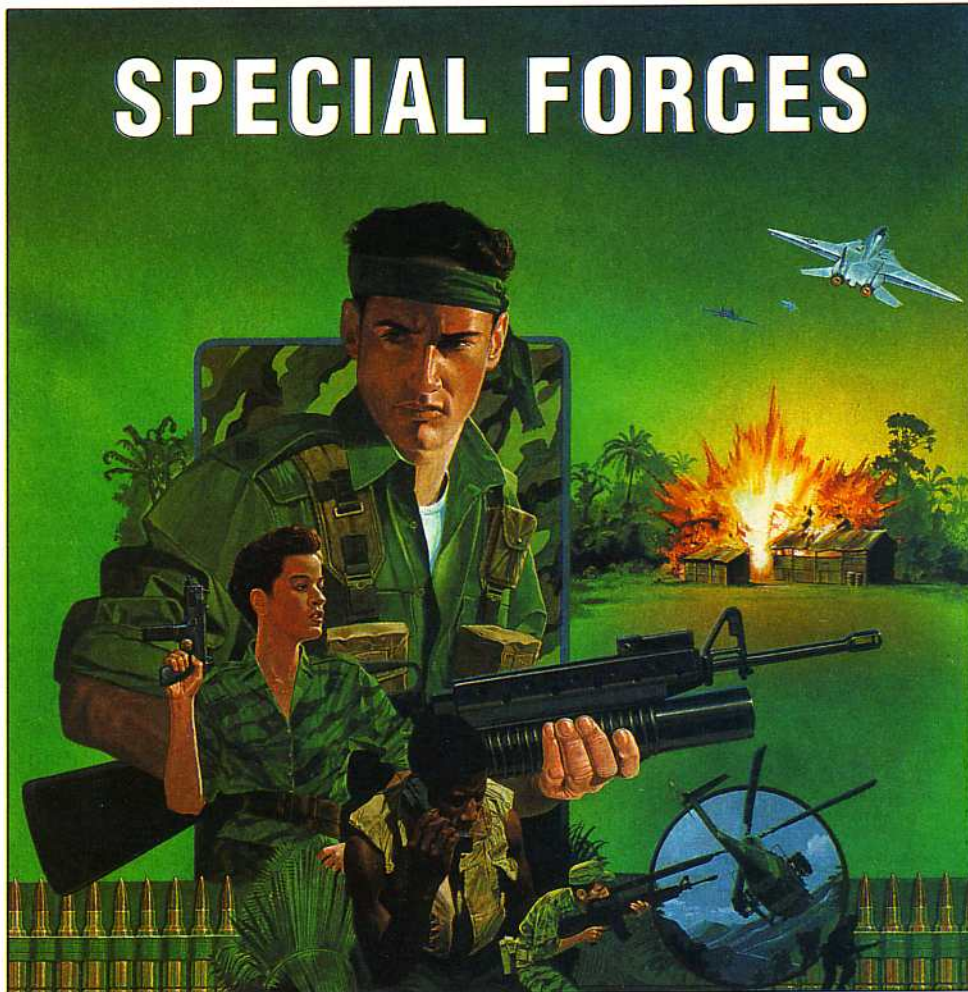
Megalomania/ First Samurai : un duo de qualité

Une compilation comporte en général entre trois et six titres, parfois plus. La société Ubi Soft, qui nous avait pourtant habitués à des compilations très riches, vient de sortir un pack qui ne comporte que deux (!) jeux. Léger ? Pas vraiment. Car il s'agit de Megalomania et First Samurai, tous deux vraiment excellents, et très récents de surcroît ! Ils mélangent des genres totalement différents, la stratégie et le jeu de plates-formes, et méritent amplement de faire partie



de votre logithèque. Une très bonne initiative, comme nous aimerions en voir plus souvent... Disponible sur Amiga, prix D. J.-L. J.

*Choisissez votre arme la
plus puissante...*



Votre cerveau!

*Special Forces, la simulation stratégique
riche en actions et aux missions qui
vous feront perdre haleine!*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, pour les Compatibles IBM PC par les créateurs d'**Airborne Ranger™**. MicroProse Ltd. Unit
1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Compilation : le délire

► Suite de la page 42

ges sont des alliés redoutables. À l'heure où *Populous II* débarque sur les « écrans », c'est avec nostalgie que l'on se replonge dans ce vaste monde. Ce Tilt d'or 89 est un cadeau divin ! Le dernier jeu de la compilation, *Space Ace* (Ready-Soft), est connu pour ses qualités graphiques et sonores. Mais la jouabilité est quasiment nulle ! Et le niveau de difficulté si élevé que la solution pour chaque étape est expliquée. Jouer à *Space Ace* revient à regarder les images et à admirer l'animation. 5 disquettes de 720 Ko dont on aurait pu très bien se passer. Ceci dit, *Award Winners* est une compilation qui tient la route.

Dogue de Mauve & Laurent Defrance

EN BREF

ATARI : DE L'OR EN BARRE !

Nous vous avons déjà parlé de l'excellent pack Atari-Tilt d'Or qui regroupe dans le même coffret un 520 STE et trois des meilleurs jeux de l'année (*Vroom*, *Magic Pockets* et *Croisière pour un cadavre*). Atari annonce aujourd'hui l'apparition d'un nouveau pack associé cette fois aux Gen d'Or. Vous y trouverez réunis *Vroom* (décidément un grand classique !), *Lemmings* et *Les Aventures de Moktar* accompagnés eux aussi d'un 520 STE. Bref, pour tous ceux qui souhaitent s'acheter un ST, ces bundles valent de l'or.

La société californienne Momenta vient de mettre sur le marché le *Pentop*, un compatible PC présenté sous la forme d'un écran à cristaux liquides auquel se connecte un stylo électronique. Le

Windows 3 et MS-DOS 5 sans le moindre problème. En effet, à l'intérieur de la bête, qui se présente sous la forme d'un boîtier noir du plus bel effet, on découvre un microprocesseur 386sx cadencé à 20 MHz. La RAM s'é-

Grâce au Pentop, il est désormais possible d'écrire ou de dessiner directement sur l'écran à l'aide d'un stylo électronique.

concept est simple. L'homme prend plus volontiers des notes à la main. Les esquisses qu'il fait sur le coin d'une table sont généralement sur papier.

Grâce au *Pentop*, il est désormais possible d'écrire ou de dessiner directement sur l'écran grâce au stylo électronique. Un logiciel de reconnaissance de caractères transforme le texte en ASCII et les choix sont validés par un clic du stylo sur les icônes.

L'interface graphique Pen Windows est très agréable et ressemble d'ailleurs étrangement à celle du NeXT, mais il est également possible de faire tourner

tend à 4 Mo et le disque dur affiche une capacité de 40 Mo. Un fax-modem intégré vient même compléter cet équipement. Imaginez donc : vous écrivez à la main un petit texte directement sur l'écran et hop, vous le faxez ! Enfin, pour les nostalgiques du clavier, il est toujours possible d'en connecter un, ce qui transforme le *Pentop* en portable traditionnel. Nous ne connaissons actuellement ni le prix ni les dates de disponibilité du *Pentop*, mais nous ne manquerons pas de vous tenir au courant et de vous proposer un banc d'essai dans nos colonnes.

David Tené

Pentop :

L'ordinateur sans clavier

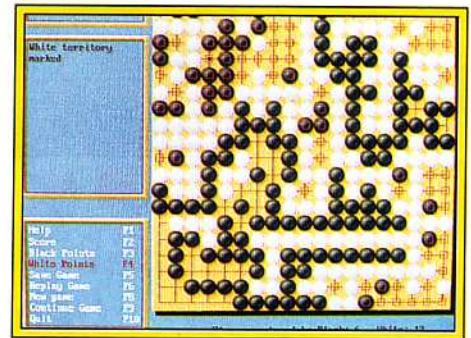
Lequel d'entre nous n'a jamais pesté contre un écran abscons et une souris rebelle ? On se met alors à rêver et on se voit écrire directement sur l'écran avec un stylo. Et bien, le rêve est devenu réalité grâce au Pentop de Momenta.



Le Pentop de Momenta est en soi une mini révolution. Il s'agit en effet du premier PC portable et sans clavier. Tout se fait directement à l'écran grâce à un stylo électronique.



Go Simulator, anciennement Many Faces of Go, est probablement le meilleur soft du genre sur PC. C'est Infogrames qui se charge désormais de sa distribution en France. Les dingues de Go vont enfin pouvoir se l'acheter !



À LA RECHERCHE DU GO PERDU...

Nous vous avons présenté il y a quelques mois un superbe jeu de go, produit par Ishi Press : *Many Faces of Go*.

Or, impossible de retrouver son distributeur ! C'était d'autant plus regrettable que ce jeu est un petit bijou d'ergonomie et de simplicité.

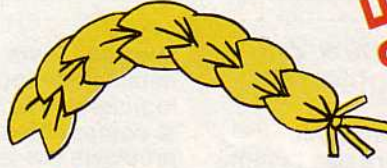
Vous avez été nombreux à nous téléphoner ou nous écrire à ce propos, sans que nous puissions vous indiquer où vous le procurer. Bonne nouvelle pour tous les amateurs de

go, ce jeu est enfin distribué en France, par Infogrames. Il s'intègre dans la série qui comprend déjà *Bridge Simulator*, *Dame Simulator*, et *Billard Simulator*. Son nom devient donc *Go Simulator* (honnêtement, je trouvais que *Many Faces Of Go* sonnait mieux). Le jeu reste strictement le même, c'est-à-dire génial (c'est sans conteste le meilleur de la série). Reportez-vous au test dans le *Tilt* 93 pour plus d'informations.

Jean-Loup Jovanovic

ATARI TILT D'OR

Les meilleurs jeux vidéo sur le best-seller de la micro



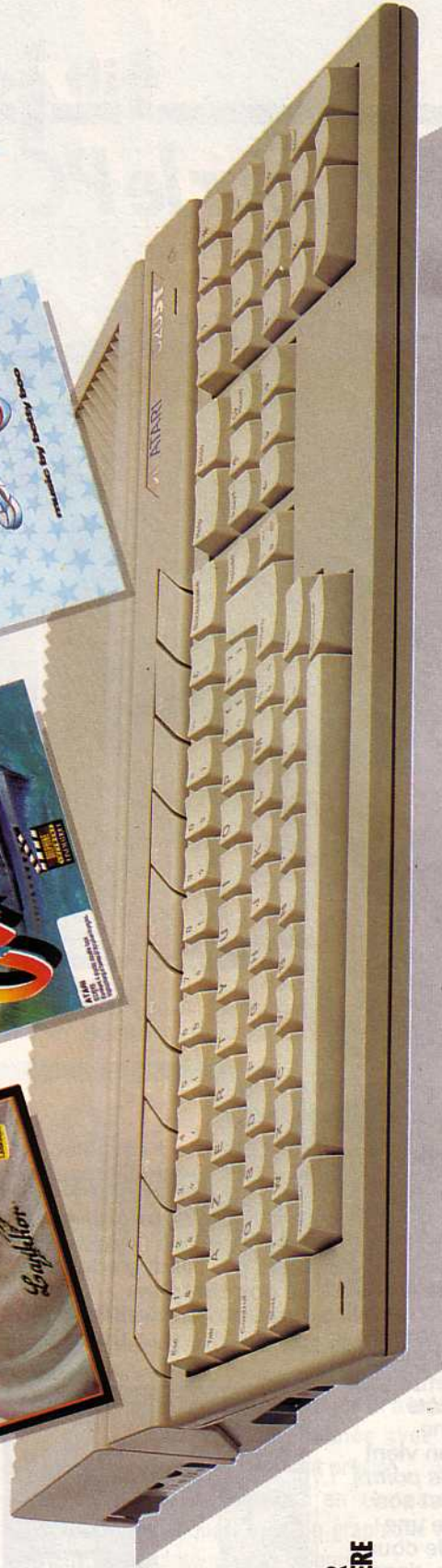
LE BEST-SELLER DE LA MICRO LOISIR 520 STE

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU DE SIMULATION SPORTIVE: VROOM LANAHOR

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'ACTION: MAGIC POCKETS RENEGADE

+ LE TILT D'OR DU MEILLEUR JEU D'AVENTURE: CROISIERE POUR UN CADAVRE DELPHINE SOFTWARE

2690F./TTC
en fonction de la carte de paiement



TILT
MICROLOISIRS

ATARI FRANCE - 79, Avenue Louis Roche 92238 GENNEVILLIERS Cedex
Tél. Service informations : 40 85 31 31 ou 3615 code ATARI

ATARI

Des mots pour le PC



MS-DOS 5.0 facile

L'arrivée de la nouvelle mouture de MS-DOS fait couler beaucoup d'encre. Il faut dire qu'elle apporte un nombre important d'améliorations : plus de place libre en mémoire, de nouvelles fonctions (Undelet et Unformat)... *MS-DOS 5.0 facile* se

veut un complément de la documentation. Il présente assez superficiellement les principales commandes DOS, le Shell, le tout accompagné d'exemples et de captures d'écran. Cela permettra à un débutant de se familiariser avec ce système d'exploitation, mais un utilisate-

PC Review 2 : ça pulse !

EN BREF Vous ne connaissez peut-être pas l'ultime magazine dédié au jeu PC. Dépêchez-vous de remédier à cette lacune et précipitez-vous sur le deuxième numéro de *PC Review*. Il traite en 124 pages couleur de toute l'actualité ludique du moment :

avec des tests précis et détaillés de tous les logiciels de jeu sur PC et compatibles, des previews sur les prochaines sorties avec des photos inédites, des news sur l'univers du PC et ses périphériques et, enfin, la deuxième partie d'un banc d'essai sur les cent meilleurs jeux existant. Difficile de trouver mieux, non ?
Amédée Nèfles

teur un tant soit peu averti risque de rester sur sa faim. De plus, l'une des plus importantes innovations dans cette version de DOS est la possibilité d'installer une partie de DOS et divers résidents en mémoire « haute », ce qui libère une grande partie des 640 Ko de base. La syntaxe et les paramètres rendent cette configuration délicate, et ce sujet aurait mérité un bon quart du livre. Malheureusement, seules cinq pages lui sont consacrées, et elles assènent surtout des généralités. Ce livre pourra donc, par sa simplicité, intéresser le néophyte, mais l'utilisation du manuel MS-DOS sera vite indispensable pour aller plus loin. (*MS-DOS 5.0 facile*, Editions Marabout, Virga. Prix : A.)

Toujours plus pour le PC !

Logiciels et Médias récidive avec le tome 2 des *101 jeux sur PC-PS/1* (la collection « 101 » ayant eu un grand succès, avec près de 10 000 exemplaires vendus en 1991). Il s'agit d'une des plus grosses compilations ludiques qui aient jamais vu le jour. Elle contient 101 softs, toutes catégories confondues : réflexion, aventure, simulation,



puzzles... Spécialement choisis pour leur qualité graphique et leur convivialité, la plupart utilisent la souris. Ces logiciels viennent de tous les horizons (France, Europe, Etats-Unis) et sont issus d'auteurs indépendants. L'éditeur souhaite ainsi répondre à la demande des utilisateurs, lesquels peuvent, pour 595 F (prix conseillé), s'initier aux joies du jeu sur PC.
Amédée Nèfles

LE BAC ARRIVE !

Deux mois ! Il reste deux mois à ceux d'entre vous qui préparent avec nervosité un examen qui fait autant plaisir à celui qui le réussit qu'à ses parents. J'ai nommé le bac ! Et pour l'obtenir, autant mettre tous les atouts de son côté. Pour vous aider, une nouvelle publication vient de voir le jour. *Trois points de plus au bac*, c'est son nom, propose toute une série de résumés de cours et d'exercices et ce, dans une bonne dizaine de matières. Des barycentres à l'année 1947, de l'ADN aux dénombrements, tout y passe. Des actus et des reportages viennent compléter ces articles en abordant des sujets aussi variés que « Les

calculatrices à l'examen » et « Faut-il faire l'impasse sur les pays de l'Est ? ». Bref, un excellent magazine que l'on doit à la société MSE, par ailleurs editrice de nos confrères *Amstrad 100 %* et *Player One*.
David Téné





LA «BLACK CRYPT» - SI VOUS AIMEZ LES SOUTERRAINS OU LES MONSTRES GROUILLENT.

La «Black Crypt™» est véritablement infestée de vingt-cinq des monstres les plus hideux et basements rusés.

Ils vous attendent pour vous harceler dans une douzaine de souterrains communiquants qui se chevauchent sur vingt niveaux reliés entre eux.

Le ténébreux Seigneur Estoroth est le plus odieux d'entre eux. Il y a des siècles quatre gardiens aux pouvoirs surnaturels étonnants l'avaient banni du pays. Au cours de l'évènement, les gardiens et leurs armes avaient disparu.

Aujourd'hui, Estoroth est de retour à la recherche d'une horrible vengeance contre des gens sans défense.

Votre rôle est de mener une bande

d'aventuriers intrépides pour rapporter les objets mystiques qui peuvent renouveler le pouvoir des quatre gardiens et vous donner la seule chance de sauver le monde du démon.

La «Black Crypt» est l'aventure souterraine la plus mouvementée et la mieux animée avec une perspective changeante et exceptionnellement précise.

Elle retrace un combat en temps réel contre des personnages maléfiques, avec un graphique Amiga semi-extra-lumineux en soixante quatre couleurs.

Mais vous êtes averti, vous pénétrez dans cet antre du mal à vos risques et périls. En espérant que vous soyez en pleine possession de vos moyens.



ELECTRONIC ARTS™

Disponible sur Amiga.

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

The Lawnmower Man : le futur est sur l'écran

Inspiré d'une nouvelle de Stephen King, *The*

Lawnmower Man est l'un des tous premiers films à mettre en scène la réalité virtuelle. Aventure, amour, haine et terreur : tout est possible... *Tilt* et *Micro Kid's* vous en disent plus sur le frisson informatique de demain.

Le concept de réalité virtuelle a fait couler beaucoup d'encre. Celui des journalistes micro, bien sûr, mais également celui d'écrivains de science-fiction comme William Gibson ou Ray Bradbury. C'est d'ailleurs autour d'une nouvelle du *Grand Maître de l'Horreur*, j'ai nommé Stephen King, que s'est développé le scénario de *The Lawnmower Man* (littéralement « l'homme tondeuse à gazon »). Le film, passablement éloigné de l'histoire originale, met en scène un jardinier simplet du nom de Jobe qui, à la suite d'une rencontre avec un ancien chercheur militaire, va se retrouver plongé au plus profond d'un fantastique univers virtuel dont il ressortira... terriblement changé. Si le sujet était déjà fascinant pour tous les fans d'informatique, il manquait encore au style « cyberpunk » la puissance du support visuel. C'est maintenant chose faite : la compagnie londonienne Allied Vision a acquis les droits du scénario pour en faire un

long métrage. Outre une histoire bien charpentée et pleine de suspense, l'intérêt de *The Lawnmower Man* repose essentiellement sur la représentation à l'écran des mondes virtuels dans lesquels évoluent les personnages. Pour la première fois dans le monde du cinéma, les amateurs vont pouvoir admirer le futur (parfois inquiétant) des jeux vidéo et de l'informatique en général.

Une fenêtre ouverte sur les jeux de l'avenir !

Imaginez-vous allongé sur une couchette spéciale dotée de deux joysticks, vos lunettes Virtual Reality (VR) sur le nez. Une simple pression sur le bouton Start de votre console de jeu (une, disons... 128 bits !) et vous voilà plongé à l'intérieur de votre shoot'em up favori. Vous ne vous contentez pas de diriger votre vaisseau de combat : vous êtes ce vaisseau ! Voilà, avec d'autres choses plus étonnantes en-

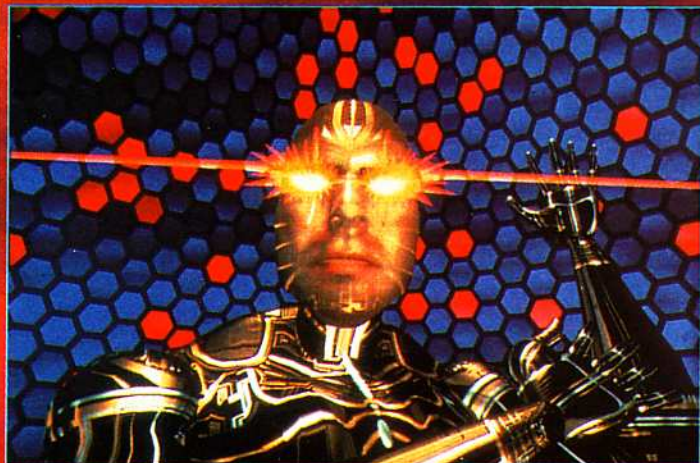
core, ce que vous verrez dans *The Lawnmower Man*. Car, avec l'équipement adéquat, l'ordinateur devient capable de simuler et d'amplifier n'importe quelle sensation et de recréer pour vous le monde de vos rêves... ou de vos cauchemars !

La première scène d'amour virtuel !

L'une des scènes clef du film, et peut-être la plus profonde, est la toute première séquence de « cybersex ». L'étreinte des corps de l'amour terrestre se métamorphose, par l'intermédiaire de la réalité virtuelle, en une véritable fusion des deux amants. L'amour, si étranger au monde mécanique des machines, va-t-il devenir un simple programme à l'intérieur des ordinateurs ? Pourra-t-on vivre des romances par modems ou enlacer des créatures de pure synthèse ?

The Lawnmower Man : le film

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, *The Lawnmower Man* n'est pas une grosse production hollywoodienne. Le film, que l'on doit au réalisateur Brett Leonard, a été produit par Allied Vision, une petite société basée à Londres. Il n'a coûté « que » 6 millions de livres, dont une bonne part pour les effets spéciaux, réalisés aux USA (eh oui !) par Xaos Inc. et Angel Studio. Malgré son aspect « petit budget », *The Lawnmower Man* est déjà classé en seconde position dans les charts américains et il a rapporté plus de 17 millions de dollars après seulement dix jours de projection. Il faut dire que la plupart des effets spéciaux n'auraient pas fait honte à *Terminator 2*. *The Lawnmower Man* a d'ailleurs remporté le troisième prix dans la catégorie Effets Spéciaux durant le récent forum d'Imagina. Au générique, on retrouve les noms de Pierce Brosnan (le « savant fou ») et Jeff Fahey (le jardinier attardé), deux habitués des films fantastiques.



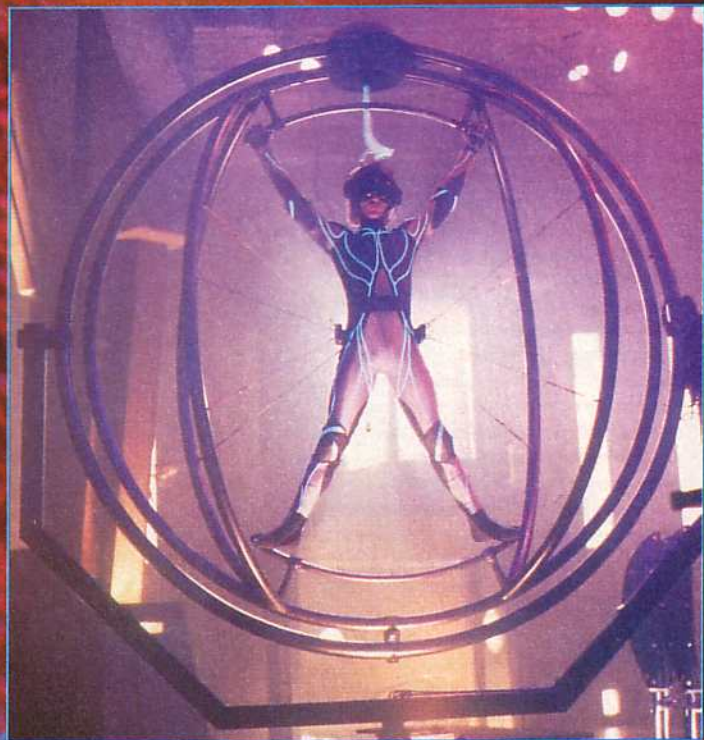
A l'intérieur de son univers virtuel, Jobe, le jardinier attardé, devient un être omnipotent, l'équivalent informatique de Dieu. Et il va chercher à utiliser son immense pouvoir pour contrôler le monde extérieur. On tremble, de peur et d'excitation, en pensant que les jeux du futur seront peut-être du même acabit. La réalité virtuelle n'a décidément pas fini de nous étonner.

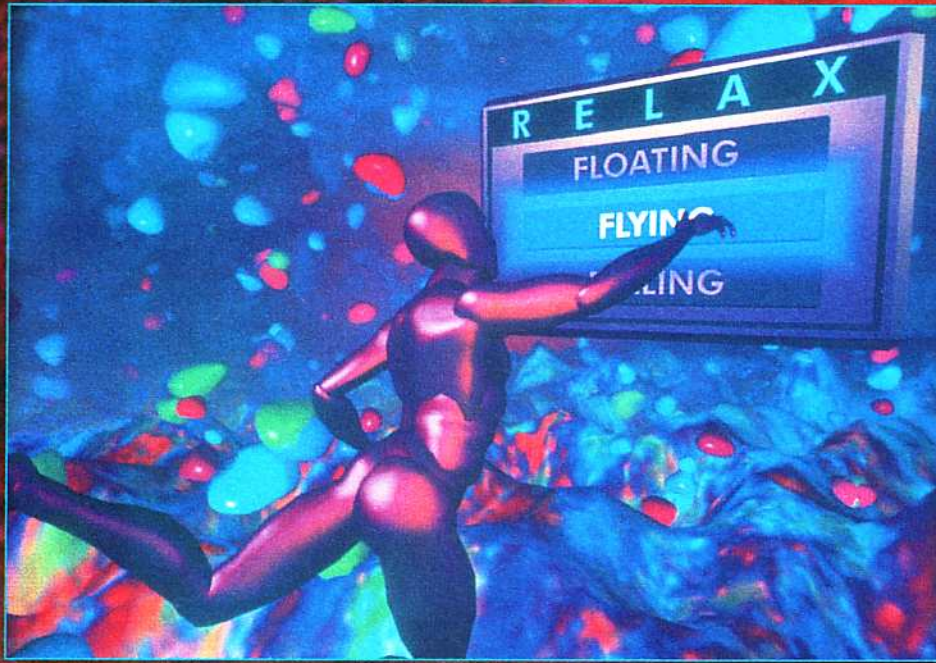


Dans le film,
les acteurs
portent
des
costumes
inspirés
des
derniers
dévelop-
pement
en
matière
de réalité
virtuelle.



De l'autre côté
du miroir :
contrôlée
par
ordina-
teur, la
sphère
trans-
met à
Jobe
les
sensa-
tions de
mouve-
ments à
l'inté-
rieur de
son
monde
virtuel.





Les menus du futur seront recréés en 3D à l'intérieur de votre programme favori. Ici, l'utilisateur peut paramétrer à sa convenance son programme de relaxation favori. On se dit que Windows, Finder et autres GEM ont encore des progrès à faire... Dans quelques années, peut-être...

The Lawnmower Man : le jeu

On s'en serait douté, le thème de The Lawnmower Man se prête fort bien à une adaptation sous forme de jeu informatique. Et, à votre avis, qui a décroché le contrat ? Eh non, ce n'est pas Ocean ! Il s'agit cette fois de Storm, l'éditeur des jeux Sales Curves (Silkworm, SWIV, Rodland...). La société britannique a acquis les droits mondiaux d'adaptation, que ce soit sur micro, consoles ou encore multimédia (CDI ?). Pas mal, non ? Reste à savoir si le jeu sera à même de rendre l'aspect extraordinaire du film. Connaissant le talent des programmeurs de chez Storm, on peut cependant espérer un bon résultat. Le logiciel est annoncé pour le premier quart de 1993. Guettez donc les pages d'Avant Premières des prochains numéros car vous pouvez être sûrs que nous reparlerons de ce super projet.

The Lawnmower Man : les effets spéciaux

Les effets spéciaux sont nombreux dans The Lawnmower Man et 90 % d'entre eux utilisent l'ordinateur. Les programmeurs de Xaos et d'Angel Studio ont conçu une multitude d'effets différents. L'univers que visite Jobe est formé d'innombrables bulles en mouvement, de vortex qui s'enroulent à l'infini. Lors des transitions entre le réel et le virtuel, on peut aussi voir les acteurs « exploser » en un million de particules puis se recomposer sous la forme d'androïdes aux corps de circuits imprimés. Quant aux ébats amoureux des acteurs virtuels, ils ont nécessité l'utilisation de logiciels spécifiques pour simuler de manière réaliste le mouvement organique des corps enlacés. On s'en doute, les maquillages ne manquent pas non plus à l'appel. Tout comme dans Terminator 2, le visage de Jeff Fahey a été scanné sous toutes les coutures et même, pour certaines scènes, remodelisé d'après un moulage en silicone. Bref, les créateurs n'ont pas reculé devant la complexité, ce qui a bien évidemment contribué à l'immense succès de The Lawnmower Man.

La réalité de tous les dangers

Le film de Brett Leonard, au-delà du thriller d'anticipation, offre une réflexion sur ce que la réalité virtuelle, telle qu'elle sera dans cinq ou dix ans, peut apporter à l'humanité. Et aussi sur les dangers que cela comporte... *The Lawnmower Man* est le film que tous les fans de microloisirs et les toqués de l'image de synthèse espéraient. Malheureusement, il ne devrait débarquer sur les écrans français que vers la fin de l'été. En attendant, nous vous laissons admirer ces superbes photos. Dogue de Mauve

Pour produire les effets spéciaux du film, Xaos Inc, et Angel Studio ont eu recours à toutes sortes de techniques de la pure création synthétique au « scanning » du visage des protagonistes. On est loin des 100 millions de dollars de Terminator 2 mais la qualité des effets spéciaux n'a rien à envier au chef-d'œuvre de James Cameron.



DU 29 AVRIL AU
9 MAI 1992



VOUS DONNE RENDEZ-VOUS

AVEC UNE MONTAGNE DE LOGICIELS ET DES MILLIERS DE PIN'S.

DANS LES MAGASINS

mammouth
Centre de Vie



- AUCH (32) • BIGANOS (33) • CALAIS (62) • CASTRES (81) • CAVAILLON (84) • CHATEAUXROUX (36) • CHELLES (77) • DARDILLY (69)
- DOMERAT MONTLUCON (03) • GIEN (45) • ILLKIRCH GRAFFENSTADEN (67) • LAXOU (54) • LA SEYNE/MER (83) • LOUDEAC (22)
- LE PUY/BRIVE (43) • LOBAU (54) • MACON (71) • MANOSQUE (04) • MAZAMET (81) • MONTVILLIERS (76) • MONTPELLIER-PEROLS (34)
- NEUILLY/MARNE (93) • ST GENIS LAVAL (69) • TAVERNY (95) • TUILLE (19) • VILLEBON/VETTE (91) • VILLENEUVE/LOT (47) • WOIPPY (57)



PROJECT-

Une fois de plus, les hits vous proposent le must du gratin de la crème du meilleur des logiciels du mois. Vous rêvez d'exploits sportifs ? Superski II vous emmène sur les pistes enneigées d'Albertville. Les plates-formes vous attirent ? Fire and Ice, ersatz de Sonic, et Parasol Stars, troisième volet de Bubble Bobble, vous font bondir de plaisir. Si le mélange de genres à l'intérieur d'un même jeu ne vous fait pas peur, intéressez-vous à Robocop 3 et à D/Génération, qui n'ont pas volé leur statut de hit. Mais ce sont les amateurs de shoot-them-up qui sont, ce mois-ci, les plus gâtés. Alors qu'Apidya fait la nique aux produits consoles, Project-X écrase tous ses concurrents : six niveaux de graphismes superbes et de musique fantastique, le tout soutenu par une animation irréprochable. Après cela, vous ne pourrez pas dire que Tilt ne pense pas à vous !

**Laurent
Defrance**



Admirez ce serpent articulé. La mutation fait décidément des merveilles. L'embêtant, c'est que ces prodiges sont vraiment dangereux. Principale faiblesse : un blindage relativement faible. Project-X est bourré de sprites à la taille imposante. Pour une fois, l'Amiga s'est surpassé, surtout que l'animation est fluide et rapide. Malheureusement, il faut un armement décent pour avoir la satisfaction de tuer ces vilaines grosses bestioles.

Editeur : Team 17 ■ Distributeur : Ubi Soft (tél. : (1) 48.57.65.52) ■ Programme : Andreas Tadic ■ Graphismes : Rico Holmes ■ Bruitages/musique : Allister Brimble.



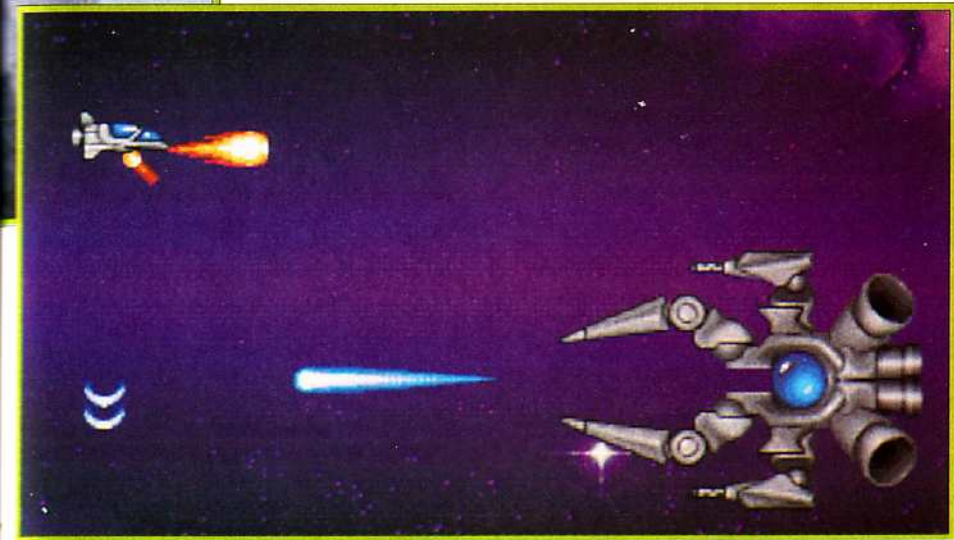
Pour venir à bout de ce serpent mécanique (à gauche), il est conseillé d'avoir les Guns, le plasma ou des tirs latéraux au maximum. Placez-vous en bas, laissez-le passer et détruisez-le rapidement tout en évitant ses tirs. Si vous êtes trop lent, c'est le crash assuré contre la montagne. Aussi bizarre que cela puisse paraître, le gardien du premier niveau (ci-dessous) n'est pas très dangereux. Chose assez rare, le sprite est en rotation sur son axe horizontal.

Après *Alien Breed*, Team 17 nous prouve une fois encore que l'Amiga est loin d'être dépassé en matière de jeux d'action. *Project-X* rivalise largement avec certaines productions sur consoles. Graphismes superbes, animation rapide et fluide, musiques démentes, voilà un cocktail explosif qui vous tiendra en haleine tout au long des six niveaux de ce shoot'em up. Inutile de vous préciser que beaucoup, à la rédaction, ont eu du mal à s'arracher à leur écran...

Encore une sombre histoire de savants un peu fous s'étant amusés à amalgamer insectes mutants et science bio-mécanique. Une fois leurs folies passées de mode, les rebuts furent exilés sur la planète Ryxx et sombrèrent dans l'oubli. Maintenant, ils représentent une force trop dangereuse pour être ignorée. Vous avez donc la tâche de nettoyer de fond en comble Ryxx de la vermine mutante qui l'infeste. Comme vous pouvez le constater, le scénario ne brille pas par son originalité. Cependant, il convient tout à fait pour un jeu dont le but est fort simple : oblitérer, détruire, annihiler, blastériser, etc.

Vagues d'aliens, options, super tirs et destruction ! Voilà résumé en quelques mots simples

le système de jeu. Au départ, vous avez le choix entre trois vaisseaux différents. Le premier dispose d'une grande puissance de feu mais son maniement n'est pas aisé. Le deuxième est équilibré. Quant au dernier, il compense son manque de puissance par une agilité hors pair. Dès les premières secondes de jeu, des escadrilles d'aliens déferlent sans cesse. Pour augmenter votre puissance, il faut détruire intégralement une escadrille. Vous récupérez alors un Power. L'accumulation de ces Powers permet de customiser votre vaisseau : vitesse, missiles auto-guidés, lasers, boucliers et bien d'autres options encore. Chacun de ces vaisseaux possède ses propres limites d'armement. Il est indispensable de gagner en puissance pour survivre, la difficulté étant pro-



AVIS DOGUY : OUI ! Je vous en avais parlé en Avant-premières dans le numéro 100 de *Tilt*. Le voici aujourd'hui en version finale sur vos écrans et l'impression que j'en avais eue ne s'est pas démentie : *Project-X* est sans nul doute l'un des meilleurs shoot'em up jamais réalisés sur Amiga.

A l'instar de *Turrican 2* (et contrairement à la majorité des autres shoot'em up existant sur cette machine), les graphismes sont réellement en 32 couleurs. Les sprites sont beaux et de grande taille et certains décors sont vraiment superbes. Le scrolling plein écran est fluide, de même que les déplacements de votre vaisseau et de ses adversaires. La bande-son est, elle aussi, d'un très bon niveau, même si la musique « rave » risque de ne pas plaire à tout le monde (moi, pour commencer !).

Quoi qu'il en soit, on a rarement été aussi proche de la qualité des jeux d'arcade sur consoles. *Project-X* est sans conteste un must pour les amateurs de shoot'em up sur Amiga. Quant aux autres, ils feraient bien d'y jeter un coup d'œil car il vaut vraiment le détour.

Un grand coup de chapeau à l'équipe de Team 17 qui fait encore une fois la preuve de sa maîtrise exceptionnelle du 68000. On aimerait que tous les jeux soient aussi bien réalisés que celui-ci.

Doguy de Mauve

Matériel

Machines : A500, A500+, A2000, A3000, A600.

Médias : 4 disquettes 3"1/2. Contrôle : joystick ou joystick Megadrive.

Notice : en français. Sauvegarde des scores autorisée.

N'essayez pas de faire face à cet alien. Il vous crache un nombre incroyable de tirs. Parfois, la ruse et l'agilité font plus que la force brutale. Essayez donc de vous glisser sous sa carlingue et actionnez les batteries latérales. Il ne résistera pas longtemps à ce traitement.





Les Powers sont l'élément moteur du jeu. Pour progresser, il est indispensable de gagner en puissance. Et pour gagner en puissance, il faut récolter des Powers. Ceux-ci s'obtiennent essentiellement en détruisant une escadrille d'ennemis ou bien un ennemi imposant. Les trois vaisseaux possèdent un armement différent et les armes les plus coûteuses.



La récolte de Powers est pauvre dans le champ d'astéroïdes. Seuls les amas de météorites en contiennent, alors mieux vaut avoir l'œil. Il est vivement conseillé d'avoir des armes conséquentes pour se frayer un chemin. Les Guns au maximum restent le plus efficace. Pour être vraiment au top niveau en matière de destruction, des tirs latéraux et des missiles à tête chercheuse sont ce qu'il y a de mieux sur le marché. Cela devrait suffire...



Le plasma est mon arme préférée et c'est aussi une des plus efficaces (ceci explique peut-être cela). Mais avant d'arriver à un potentiel de destruction satisfaisant, il faudra dépenser bien des Powers car le plasma est l'arme qui possède le plus de niveaux de puissance. Pour atteindre le plafond, on doit cumuler l'option cinq ou six fois. C'est un travail de longue haleine. Pour survivre entre-temps, développez d'abord les Guns.

SEQUENCE

gressive. Cependant, mieux vaut gérer intelligemment l'utilisation des Powers. En effet, l'addition de nouvelles armes alourdit le vaisseau et modifie son inertie.

Même fortement armé, un vaisseau rapide comme un bœuf court à la catastrophe. Le contraire est également valable. Si vous perdez une vie, vous recommencez la partie avec une puissance de feu inférieure, et ce jusqu'à revenir à l'armement d'origine.

Les capacités de l'Amiga sont exploitées avec brio. En ce qui concerne la réalisation, il est

Dans l'espace, les canons ne font pas de bruit, les impacts non plus d'ailleurs. Pour notre plus grand plaisir, les programmeurs de Team 17 n'ont pas respecté cette grande règle de la physique. Les lasers strient le silence et vos adversaires explosent dans un bruit infernal tandis que les missiles à tête chercheuse vrombissent de leur chant de mort et de destruction. Bref, vous l'aurez compris, la bande sonore est aussi réussie que les graphismes sont beaux !



AVIS DANY : OUI ! Magnifique, ce shoot'em up sur Amiga ! Avec un tel soft, Team 17 prouve une fois de plus sa grande classe. Beau, prenant, très jouable, Project-X n'a rien à envier aux shoot'em up sur consoles. Le joueur est pris dans un tourbillon de couleurs, de sprites virevoltants et de musiques ! Le nombre de sprites à l'écran est affolant au point que le joueur ne sait plus où se trouve son vaisseau. Les vagues d'aliens vous tombent sur le cockpit à un rythme fou. Chacune de ces vagues tente de vous éliminer en adoptant une stratégie particulière. Celle des missiles du premier niveau est démoniaque : ils fusent au-dessus et au-dessous de votre vaisseau, vous dépassent, exécutent un virage à 90° et vous prennent en tenaille ! J'ai particulièrement apprécié la reprise de la sélection des bonus à la Nemesi. Chaque type d'arme s'obtient après la récupération d'un certain nombre de bonus. En outre, l'accroissement de la puissance de ces armes est également tributaire du nombre de bonus sélectionnés. Ce système de jeu introduit un élément stratégique non négligeable dans ce qui est supposé être un pan-pan boum-boum tout bête. Ceux qui pensent que les shoot'em up sont abrutissants sont des gens qui n'ont joué qu'avec des mauvais jeux. Les vrais shoot'em up sont captivants et donnent au joueur le plaisir de jeu que l'on est en droit d'attendre quand on s'empare d'un joystick. Un grand shoot'em up comme on n'en avait pas vu depuis des mois sur Amiga.

Dany Boolauck

clair que les programmeurs de Team 17 connaissent parfaitement leur boulot. Les graphismes sont en 32 couleurs, que ce soit les décors ou bien les énormes ennemis qui apparaissent de temps en temps. Le sprite du vaisseau est animé en 50 images/seconde et sa maniabilité est sans reproche.

A aucun moment, le scrolling parallaxe n'est ralenti, même lorsqu'un grand nombre de sprites sont présents à l'écran. Sans cesse, des voix digitalisées (plus de 40 !) de haute qualité indiquent les options et les dangers immédiats. Les explosions et les tirs donnent au jeu des airs de guerre totale. Il n'y a pas grand-chose à redire.

Le calme avant la tempête. En ce qui concerne l'action, on a rarement le temps de reprendre son souffle dans Project-X. Généralement,



Ahhh le laser ! Que serait un shoot'em up digne de ce nom sans un bon vieux laser qui balaye tout sur son passage ? Dans *Project-X*, le laser a la place d'honneur. C'est l'option qui demande le plus de Powers. Il existe en deux niveaux de puissance. C'est peu mais n'oubliez pas pour autant de mettre le laser au maximum. En effet, si par malheur il vous arrive de perdre, vous conserverez le laser, en un peu moins destructeur évidemment.

lorsque les canons se taisent, cela ne présage rien de bon. A peine le dernier assaut repoussé, une nouvelle vague d'ennemis apparaît et tout recommence de plus belle. Pourtant, ces courts temps

Décidément, vos adversaires sont prêts à tout pour faire de vous un petit tas de cendres interstellaires. Si vous parvenez à éliminer ces impressionnants missiles sol-air, sachez qu'il vous faudra encore affronter des hordes de serpents métalliques, des abeilles robotisées et bien d'autres horreurs bio-mécaniques. Heureusement, vous disposez pour vous défendre d'une batterie d'armes plus impressionnantes. Bref, vous l'aurez compris, *Project-X* est LE shoot'em up qu'il vous faut sur Amiga.



morts sont indispensables pour décompresser. On se défoule un maximum à dégommer de l'alien à tout va sans pour autant être stressé. Heureusement que le lourd armement de votre

18 INTERET

Project-X est un des meilleurs shoot'em up existant sur Amiga. Les graphismes

sont superbes, les animations soignées et l'ambiance sonore fantastique. On n'a pas le temps de s'ennuyer une seconde. Avant de les annihiler, on reste bouche bée devant la beauté de certains ennemis.

TYPE _____ shoot'em up

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____ 15

Ce genre de jeu ne nécessite pas un QI élevé. Quelques secondes suffisent pour faire le tour des commandes. Un joy-pad Megadrive est idéal pour choisir ses options.

GRAPHISMES _____ 18

Superbes ! Les décors et les sprites sont en 32 couleurs. Le look des différents ennemis est très réussi. Les écrans de présentations sont magnifiques.

ANIMATION _____ 18

En plein écran, le scrolling multidirectionnel ne ralentit jamais. Pourtant, il y a parfois un grand nombre de sprites à l'écran.

MUSIQUE _____ 16

De bonnes musiques d'accompagnement (pas moins de cinq mélodies différentes). N'oubliez pas de sélectionner le « old timer » mode dans le menu.

BRUITAGES _____ 18

Plus de 40 voix digitalisées de très bonne qualité. Les bruitages de *Project-X* sont variés et bien adaptés à l'action frénétique des shoot'em up !

MANIABILITE _____ 18

Le vaisseau répond à la moindre injonction. L'effet d'inertie est bien rendu. *Project-X* innove en créant un vaisseau dont la maniabilité varie suivant l'armement.

DIFFICULTE _____ joueur confirmé

Une bonne pratique du joystick sera nécessaire pour survivre plus de quelques minutes.

DUREE DE VIE _____ 16

Le mode Rookie ne permet d'accéder qu'aux deux premiers niveaux. Le mode arcade vous demandera de nombreuses heures d'entraînement avant d'espérer voir la fin de ce jeu.

Comparatif Project-X/Apydia

Apydia (testé dans ce numéro) est un sérieux concurrent de *Project-X*. Tous deux sont des petits bijoux de programmation. Côté technique, les deux softs se valent, chacun ayant ses points forts. Au niveau du jeu proprement dit, on retrouve encore de nombreuses similitudes. Le système d'options (qui, je vous le rappelle, est tiré du jeu *Nemesis*, sur console) est identique. On retrouve le même principe de vagues d'ennemis à détruire pour obtenir des bonus et les deux vaisseaux possèdent un tir super-puissant à la R-Type. On pourrait donc croire que ces deux



programmes sont quasiment identiques. Pourtant, on fait nettement la différence en comparant les écrans de jeu. En effet, *Apydia* met en scène une abeille en lutte contre la flore et la faune animale tandis que *Project-X* propose un scénario classique de destruction futuriste. Personnellement, je ressens une grande attirance pour le style hi-tech de *Project-X*,

mais il se peut que le scénario totalement novateur d'*Apydia*

Point n'est besoin d'être un vaisseau surpuissant pour faire partie d'un shoot'em up. Dans *Apydia*, vous dirigez une vaillante abeille bien décidée à débarrasser la région de tous les nuisibles qui l'infestent.

trouve son lot de fans de shoot'em up à la main verte.

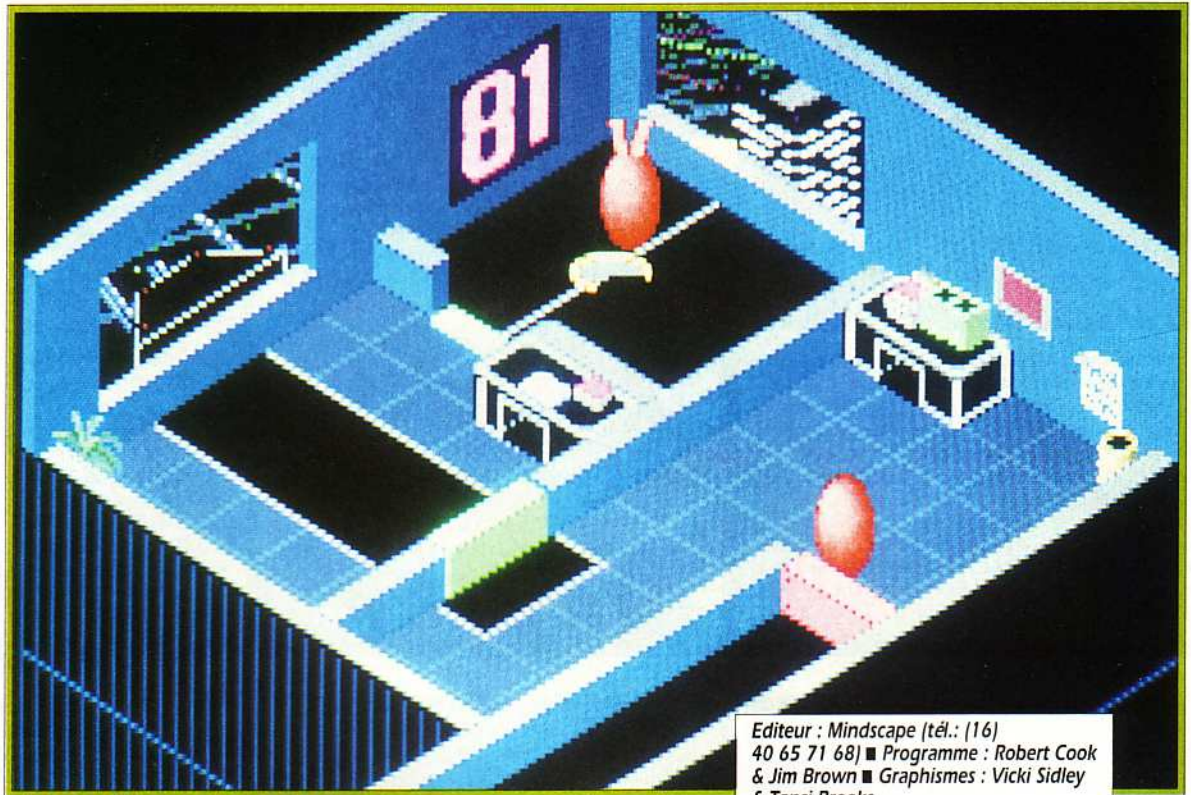
vaisseau est là pour faire face à cette véritable armada. *Project-X* réunit tous les ingrédients d'un excellent shoot'em up ! C'est une indéniable réussite. Dès les premières parties, l'action non stop vous prend à la gorge et diminue rarement en intensité. Les graphismes et les sons de grande qualité donnent au jeu une ambiance futuriste très réussie.

Un seul petit reproche : chaque vaisseau détruit diminue votre puissance de feu. On se retrouve trop vite démuné contre des adversaires trop puissants et les pertes s'accumulent rapidement. La difficulté aurait pu être mieux dosée. *Project-X* reste cependant un excellent jeu que tous les fous de shoot'em up se doivent de posséder.

Marc Menier

Configuration matérielle minimale

Machine : PC (même un simple XT en CGA !).
DOS : 3.0 minimum
Médias : 3 disquettes 5"1/4 (360 Ko).
Mémoire de masse : disque dur (1,5 Mo occupés, installé en 2 minutes) ou deux lecteurs.
RAM : 512 Ko minimale.
Modes graphiques : CGA, EGA, VGA, MCGA.
Cartes sonores : AdLib, Soundblaster.
Contrôle : clavier ou joystick.
Langue : anglaise.

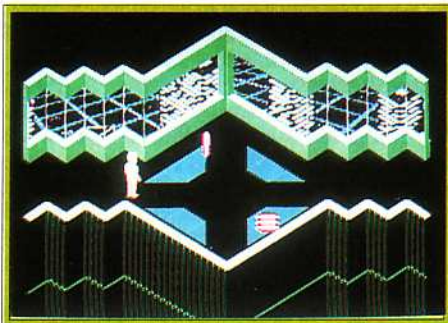
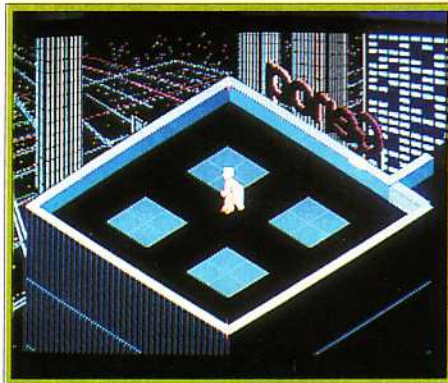


Editeur : Mindscape (tél.: (16) 40 65 71 68) ■ Programme : Robert Cook & Jim Brown ■ Graphismes : Vicki Sidley & Tansi Brooks.

D/GENERATION

Ne vous laissez surtout pas aller à un jugement hâtif au vu des graphismes simples. *D/Generation* est un logiciel prenant, mélange parfait d'action, de réflexion et d'aventure. On y rentre en quelques secondes mais, ensuite, il ne vous lâche plus. Une aventure passionnante

Nous vous avons présenté, il y a longtemps, la preview de ce programme qui s'annonçait excellent. La version définitive, loin de nous décevoir, se révèle encore meilleure. Vous avez été chargé de porter un paquet au professeur Derrida. Celui-ci travaille dans un laboratoire mettant au point des organismes nouveaux. Mais un dysfonctionnement vient de libérer tous ces organismes instables, dont le dernier, *D/Generation*, est encore à l'état de prototype. S'il parvient à se propager, la fin du monde civilisé est assurée. Vous démarrez au 80^e étage du building et devez rejoindre le 90^e où se trouve Derrida. Ce n'est pas une sinécure. Vous serez confronté aux différents systèmes de sécurité.

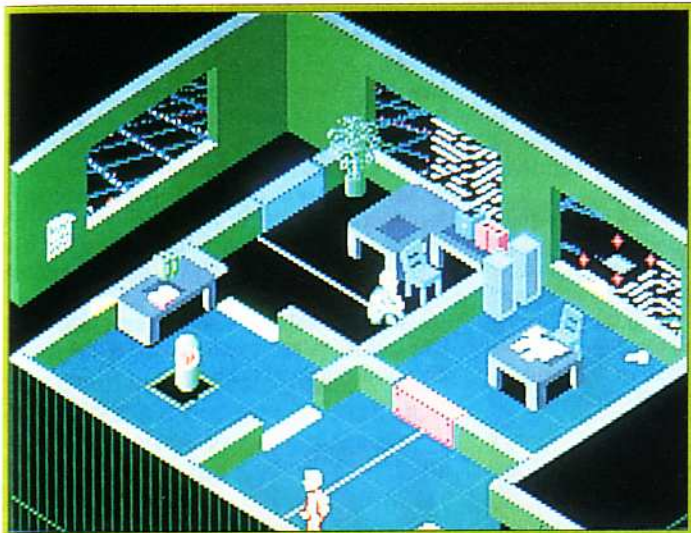


Les portes ne s'ouvrent qu'en appuyant sur un jeu d'interrupteurs, pas toujours situés à proximité, chaque interrupteur pouvant commander plusieurs portes simultanément. D'autres portes nécessitent une clé, pouvant se trouver bien plus loin. Un certain nombre de mécanismes de défense montent la garde : tourelles de tir pivotantes, plaques électrifiées fixes ou mobiles, etc. Certains de ces mécanismes pourront être stoppés mais



SEQUENCE

Pour libérer le prisonnier, il faut commencer par ouvrir la porte, détruire les monstres et bloquer leur trappe d'arrivée.



◀ D/Generation fait la part belle à l'aspect aventure. Ainsi, dans ces salles, vous devez d'abord libérer l'otage. Pour ce faire, vous devrez ouvrir toutes les portes qui vous séparent en actionnant les différents interrupteurs dans l'ordre adéquat. Mais avant de le raccompagner à la sortie (ce qui vous fera gagner une vie), questionnez-le pour découvrir des indices qui se révéleront indispensables à la poursuite de votre entreprise. Ainsi, il est capital de découvrir le code d'accès au troisième niveau. L'aspect action n'est pas oublié pour autant : vous devrez faire preuve de vos réflexes lors du franchissement synchronisé des obstacles ou pour détruire les monstres bondissants.

d'autres nécessitent un contrôle précis du timing pour passer. Vous serez confronté aussi aux « monstres » issus de la recherche, possédant tous une capacité spéciale : invisibilité, polymorphisme, etc.

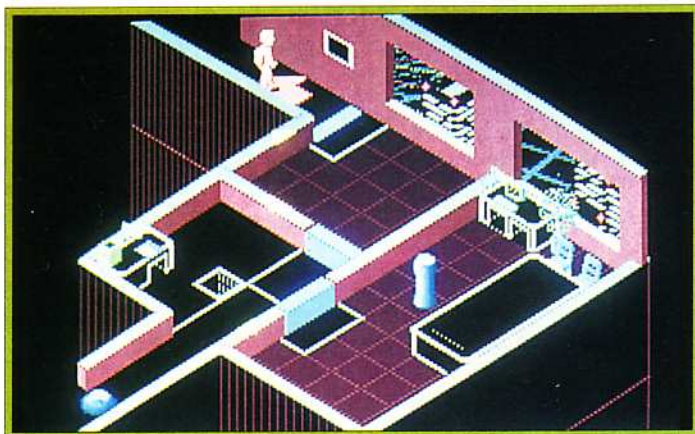
Au début, vous ne trouverez votre salut que dans la fuite, mais, très vite, laser et plus tard grenades vous débarrasseront des importuns. Les autres bonus (bouclier, montre, etc.) seront bien

Dans un premier temps, débarrassez-vous du monstre (la grosse boule rouge). Pour ouvrir la deuxième porte, vous serez obligé d'actionner l'interrupteur à distance. ▶



17 INTERET PC

Ne ratez pas la possibilité de vous connecter à l'ordinateur central à partir de l'un des multiples terminaux disponibles. C'est l'une de vos sources d'informations principales.



AVIS MORGAN : OUI, MAIS... Pour ce qui est de l'intérêt, je suis parfaitement d'accord avec Jacques. D/Generation est un logiciel prenant. Les astuces sont légion et la difficulté bien dosée. A ce titre, le jeu me fait un peu penser à l'excellent *Wreckers*, sorti il y a quelques mois déjà sur ST et Amiga. Mais ce qui m'a un peu déçu, c'est la réalisation. Certes, D/Generation a l'avantage de fonctionner sur n'importe quel compatible mais on est loin du look somptueux des meilleurs jeux sur PC. D/Generation n'a rien d'une super production mais c'est un logiciel éminemment sympathique que vous aurez bien du mal à lâcher. Et, après tout, n'est-ce pas le principal ?

Morgan Camuset



Actionnez ensuite le second interrupteur pour lui ouvrir la porte (évités le tir des tourelles qui apparaissent aussi en surveillant la direction de leurs tirs).



N'oubliez pas de discuter pour glaner quelques renseignements (malheureusement ce prisonnier ne pourra rien vous révéler d'intéressant).



Enfin, raccompagnez-le jusqu'à la sortie (la flèche rouge). Cela vous fait gagner une vie qui s'avérera très certainement utile par la suite.

AVIS SPIRIT : OUI ! Je trouve Jacques un peu dur avec *D/Generation*. Certes, les écrans n'ont pas la beauté de ceux de *Heart of China*, mais ils ont cependant un certain charme et sont surtout parfaitement lisibles. Quant à l'intérêt de jeu, pas de problème. *D/Generation* est tout à fait le type de jeu auquel on peut jouer à plusieurs simultanément, chacun proposant sa solution pour franchir un passage difficile. La recherche d'indices est capitale, puisqu'elle sert à ouvrir certaines portes, développant encore l'aspect aventure du programme. J'ai complètement adoré et je pense que vous serez comme moi.

Spirit

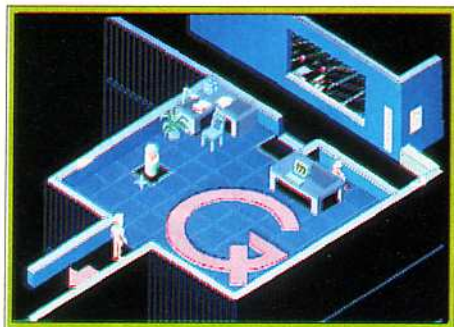
utiles aussi. Tout en cheminant, il faut veiller à libérer les prisonniers (en les questionnant pour faciliter vos recherches et votre progression) et à vous connecter à tous les terminaux pour enrichir vos connaissances. La réalisation est agréable, sans être extraordinaire pour autant. Le relief de ce monde 3D isométrique est bien rendu mais les 256 couleurs sont peu mises à profit.

L'animation de votre bonhomme est rapide, même sur un 386sx lent, tout comme les déplacements des créatures. En revanche, il n'y a pas de scrolling écran. Les cartes sonores sont mises à contribution pour d'excellents bruitages digitalisés mais une petite musique complémentaire ne m'aurait pas déçu. Si la réalisation ne peut prétendre au top niveau, en revanche l'intérêt ne fai-

blit pas tout au long du jeu. Il faut sans cesse se creuser les méninges pour trouver le bon passage, tirer juste et vite et avoir le bon rythme.

Les surprises sont courantes, soit dans la manière dont les monstres vous tuent, soit dans la démarche à effectuer pour résoudre un tableau. Le jeu n'est pas réellement linéaire puisqu'il est souvent possible de passer une salle de différentes façons et qu'il existe parfois plusieurs moyens d'y accéder. La progression de difficulté est très bien menée et la gestion intelligente des vies apporte un plus. L'ergonomie clavier et joystick est agréable. *D/Generation* est vraiment un excellent logiciel, passionnant en dépit d'une réalisation qui aurait pu être plus fine.

Jacques Harbon



Surveillez la position de la tourelle et profitez aussi des différents obstacles pour parer les tirs qu'elle vous adresse. Il faut parfois aller très vite pour actionner un interrupteur qui se trouve à découvert. Les animations complémentaires (les lumières de la ville que l'on aperçoit à travers la fenêtre située dans le couloir) enrichissent l'ambiance.



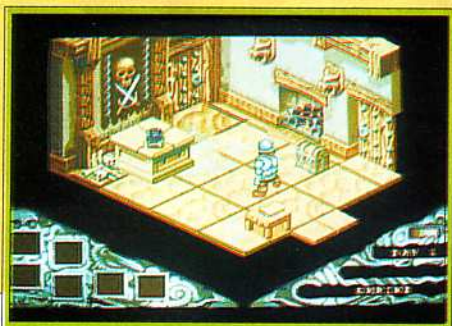
La perspective adoptée pour cette 3D isométrique rend parfaitement le relief (on a quasiment le vertige !). Les pièces ne sont jamais vides et il est toujours profitable de fouiller un peu : pour cela, il faut tirer sur les objets à examiner. En les détruisant, vous récupérez leur contenu. Surtout, ne vous électrocutez pas sur les dalles roses.

Entre Supaplex et Cadaver

Difficile de comparer *D/Generation* à un autre logiciel sur PC ou même sur un autre 16/32 bits. Il se rapproche par certains côtés de *Supaplex* (alternance de réflexion et d'action rapide et précise) et par d'autres de *Cadaver* (aventure/action) sans pour autant pouvoir



s'apparenter vraiment à eux. En revanche, il est du même type que les logiciels d'aventure/action qui fleurissent sur huit bits ou qui reprennent le flambeau sur consoles (*Solstice* sur NES par exemple).



Supaplex (en haut) met vos nerfs à rude épreuve et demande une réflexion rapide à la différence de *Cadaver* (à gauche) qui laisse le temps de faire des choix.

17 INTERET

Impossible de décrocher avant un bon moment, une fois que l'on a

mis le doigt dans l'engrenage de *D/Generation*. Heureusement la sauvegarde permet de dormir un peu !

TYPE _____ action/réflexion/aventure

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN

La notice anglaise est claire et concise et le jeu peut commencer en quelques instants.

GRAPHISMES

Le relief isométrique est bien rendu mais les décors plus quelconques.

ANIMATION

Rien de bien extraordinaire mais, en revanche, le PC n'a nullement besoin d'être puissant.

MUSIQUE

Rien de plus qu'une courte séquence d'introduction.

BRUITAGES

Les bruitages sont évolués et assez variés pour ce type de jeu.

MANIABILITE

Le joystick (autocentré) fonctionne bien quelle que soit la puissance du PC et le double contrôle clavier intelligent.

DIFFICULTE _____ confirmé/expert

Les puzzles se compliquent assez vite et il ne faut pas non plus être manchot.

DUREE DE VIE

Le jeu est très vaste et sa difficulté progressive évite tout découragement.

15
14
12
10
14
16

18

SUPERSKI II

PC

18
INTERET

Editeur : Microïds ■ Programmation : Cyril Trevoan, Jérôme Vignot, Olivier Garado ■ Graphismes : Orou Mama, Pierre Fallard, Marc de Flores ■ Effets sonores : Jérôme Vignot, Cyril Trevoan, Didier Goldberg.

Les deux semaines de jeux olympiques n'auront pas suffi à calmer la passion dévorante de Microïds pour les sports d'hiver. Albertville était l'occasion rêvée pour les éditeurs de nous offrir des sensations enneigées, bien au chaud devant notre ordinateur ! Ils ne seront pas nombreux à se battre pour la première place. Seuls Accolade avec son très moyen *Winter Challenge* et Microïds ont pris le départ. A l'arrivée, une médaille d'or pour nos petits français, cocorico !

Les jeux du cirque... d'hiver. Pour avoir une chance de figurer parmi les meilleurs spécialistes des jeux d'hiver, il est « chaudement » recommandé de suivre un entraînement rigoureux, option trop souvent négligée par les joueurs. Dans *Superski II*, vous ne pouvez y échapper. Cela passe par une reconnaissance des différentes pistes, une maîtrise des commandes (joystick ou clavier), un apprentissage de la technique de saut... En compétition, vous vous mesurez aux vrais pros. Le nombre de concurrents varie de cinq à huit (quatre joueurs possibles, les autres étant pilotés par l'ordinateur). La compétition est un bon test pour savoir si votre entraînement a été suffisant. Mais votre objectif prioritaire reste les jeux olympiques. Bien évidemment, vous n'échapperez pas à la cérémonie d'ouverture, qui est loin d'égaliser celle d'Al-



Pour éviter le grand saut par-dessus les barrières de protection, il faut constamment anticiper les virages (se servir de la carte) et rester le plus longtemps possible au centre de la piste. Lorsque les yeux du sportif lui sortent de la tête, c'est qu'il est trop tard : vous allez voler dans le décor !

bertville. Un présentateur, près de la flamme olympique, vous invite à choisir votre pays et la tête de votre personnage. Ces derniers sont tous plus délirants les uns que les autres. Certains

visages ressemblent à s'y méprendre à des membres de l'équipe de Microïds. La carte des sites, fidèles s'affiche à l'écran. Au début de chaque compétition, un tableau montre les résul-

AVIS PIOTR : NON ! Qu'ils sont agaçants ces constants appels disque ! En phase d'entraînement, il n'est pas rare de ne rester que quelques secondes sur la piste. Rien que de très normal, me direz-vous... Oui, mais chaque chute vous oblige à visionner la page écran des scores. Résultat : une attente très énervante, avec pour seule distraction le couinement de votre lecteur. Le soft lui-même n'est pas vraiment enthousiasmant : l'animation est assez réussie mais n'est pas très diversifiée (peu de différences entre les slaloms et la descente), le réalisme est parfois douteux (les trajectoires sont parfois contraires aux lois de la physique) et la bande-son risible (un doux bruissement est censé représenter le hurlement de l'air autour de votre bobsleigh...). En résumé, les points positifs sont annulés par les défauts de ce soft, tant et si bien qu'il ne reste au bout du compte qu'une impression de totale indifférence, peu compatible avec une recommandation d'achat...

Piotr Korolev

Déjà sur vos écrans...

Quasiment pas de différences entre les versions *Amiga* et *ST*. Les graphismes sont de même qualité et l'animation (entre 20 et 23 images/seconde) est aussi souple. En revanche, la vitesse de scrolling est moins

rapide que sur *PC*, ce qui rend *Superski II* beaucoup plus jouable sur ces deux machines.



Attention à la toute première version sur *Atari* : le temps de chargement entre chaque épreuve

était tellement élevé (plus d'une minute) que l'éditeur a dû ressortir une seconde version qui ne pose plus de problème. Entre l'*Amiga* et le *ST*, les différences sont le plus souvent d'ordre musical. Une fois de plus, la bande sonore sur *Amiga* est plus nette.

Configuration matérielle nécessaire

Machine : tous PC.
Modes graphiques : EGA, VGA.
Disquettes : 2 de 3"1/2 (pas de problème de changement).
Carte son : AdLib

et compatibles AdLib.
Contrôles : joystick ou clavier.
Notice : 11 pages en français.
Mémoire de masse minimale : 1,4 Mo
RAM minimale : 640 Ko.
Protection : avant de jouer, le programme pose des questions concernant les drapeaux qui se

trouvent dans le manuel. Certains d'entre eux sont difficilement reconnaissables. *Superski II* est sorti en même temps sur PC, Atari (520/1040 ST/STE) et Amiga (500, 500+, 1000, 2000 et 3000). La version Amstrad (CPC 6128, 6128+) sortira ultérieurement.



Très spectaculaire, la chute ! Et pourtant, l'épreuve de descente n'est pas la plus dangereuse.

Plus prêt de toi, mon Dieu ! Nez au vent, skis parallèles ou en ciseaux (pour les plus forts), le saut à ski demande un long entraînement avant de réussir à se poser correctement. Les records tournent autour de 110 mètres.

AVIS OLIVIER : NON ! A l'occasion de la sortie de *Superski* sur ST et PC en juin 1988, Dany et moi-même avons été séduits par le réalisme de la simulation. Aujourd'hui, face à la tardive seconde version de ce qui restera l'un des fleurons de Microïds, je suis bien plus sceptique. Certes, la réalisation technique de ce produit nous offre quelques frissons, comme le démarrage de l'épreuve de saut, où le champion crève l'écran à toute allure. Mais, pour le reste, je me suis assez vite lassé de ce soft. En ce qui concerne les trois épreuves de ski alpin, il existe bien trop peu de différences ludiques entre le slalom, le géant et la descente. Le paysage n'a rien d'exceptionnel, mis à part la gestion du relief et les montagnes de fond d'écran. Le hot-dog est sympa, le saut bien trop difficile à gérer, le bobsleigh trop facile au contraire... Côté animation, le jeu est souple, c'est certain. Par contre, les bruitages sont massacrés. Exemple : l'accueil de la foule en délire en bas des pistes est une digit uniforme qui s'achève aussi brusquement qu'elle s'engage. Ce genre de simulation sportive multi-épreuves est à mon sens passé de mode : des épreuves trop courtes où seul le mode championnat aura une chance d'intéresser un temps plusieurs joueurs réunis devant la machine. Enfin, attendez-vous à craquer au cours des très longues et crispantes phases de chargement: on passe ici plus de temps sur les pistes de la disquette que sur celles de Val Thorens.

Olivier Hautefeuille

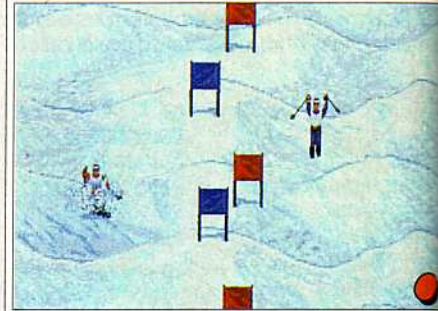
tats de tous les sportifs contrôlés par l'ordinateur. Vous savez ainsi quel est le temps à battre pour finir sur le podium. Chaque médaille remportée équivaut à des points. On peut regretter que les participants soient si peu nombreux et que la seule différence entre le mode compétition et les jeux olympiques concerne le nombre d'épreuves (de une à cinq dans le premier cas et six dans le second).

La première épreuve est le slalom géant, qui vous autorise deux essais pour battre les meilleurs descendeurs. Fait unique pour ce type de logiciel, il y a une véritable inertie dans les virages, ce qui vous oblige à anticiper au maximum et à moduler votre vitesse. Les bosses sont à négocier avec beaucoup de « toucher » car, bien souvent, il y a un virage en sortie et, pour les moins chanceux, un beau sapin ! Une chute et la descente s'arrête.

La descente est proche du géant. Les virages sont moins nombreux mais la vitesse est plus élevée. Il faut rester le plus longtemps possible au centre de la piste et anticiper les bosses.

Le slalom est l'épreuve qui demande le plus de technique. Les virages s'enchaînent rapidement entre chaque porte. Il faut trouver la bonne synchronisation dès le départ. Une porte loupée signifie des points de pénalisation. Lors de ces trois épreuves, le concurrent est représenté de dos. La visibilité de la piste est parfaite. Le scroling est très souple et sa vitesse bien dosée.

Le saut à ski est l'épreuve la plus originale. Pas moins de trois caméras suivent l'évolution du skieur. Ce dernier peut intégrer dans son saut la nouvelle technique « norvégienne » (skis en ciseaux) qui demande cependant beaucoup d'entraînement. L'inclinaison du corps et l'écar-



SEQUENCE Dans cette épreuve, plusieurs paramètres sont à contrôler. Tout d'abord, le passage des bosses. Ce n'est pas en faisant un saut par bosse que vous remporterez obligatoirement l'épreuve. Chaque virage est à négocier le mieux possible, au creux des bosses.

Le challenge des pistes blanches

Quels changements depuis quatre ans ! Déjà à l'époque, *Superski de Microïds* était décrit comme la simulation de sports d'hiver la plus réaliste. Avec ses quatre épreuves et ses dix participants, elle distançait tous ses concurrents. *Winter Games d'Epyx* est plus complet mais moins réaliste. Les épreuves de patinage demandent un



Winter Challenge propose huit épreuves très classiques et peu enthousiasmantes.

entraînement intensif avant de pouvoir enchaîner les nombreuses figures. Le biathlon (ski de fond et tir) est assez ennuyeux. Seul le saut acrobatique apporte un peu de fantaisie et d'originalité. *Winter Olympiad*

88 (Tynesoft) ressemble à s'y méprendre au jeu d'Epyx. Sur les cinq épreuves proposées, quatre sont identiques à celles de *Winter Games*. Seule la descente de ski est originale. Les piquets ont été remplacés par des sapins, et des

troncs d'arbres sur le sol obligent le joueur à sauter par-dessus. Le tout récent *Winter Challenge* (Accolade) ne parvient pas à concurrencer *Superski II*. Dix concurrents « humains » pour huit épreuves très classiques. Le biathlon et le ski de fond durent trop longtemps pour que l'on ait envie de refaire les épreuves. Les vues arrières du sportif gênent la visibilité du joueur. Enfin, la pauvreté des décors est affligeante.

tement des skis sont deux paramètres qu'il faut sans cesse corriger. Dur, très dur de se poser correctement. Si vous parvenez à voir un oiseau en plein ciel, c'est que vous êtes en train de réaliser un excellent saut.

Le bobsleigh est l'épreuve la plus spectaculaire (surtout lorsque vous quittez la piste !). La piste verglacée tourne sans arrêt. Le visage du sportif en haut à droite de l'écran donne de précieuses indications sur le déroulement de la course. Ses yeux exorbités montrent que vous êtes proche du décrochement.

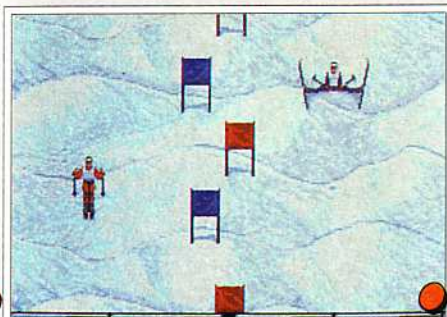
Enfin, le hot-dog ou ski, de bosses, fait une entrée remarquée aux jeux olympiques. Dans cette nouvelle épreuve, vous êtes en concurrence avec un deuxième skieur. L'écran est partagé verticalement en deux parties. Le but est simple : faire le

maximum de figures acrobatiques (cosaque, twist, hélicoptère...) tout en étant le plus rapide. Si vous prenez trop de retard, vous êtes condamné à terminer l'épreuve transformé en boule de neige !

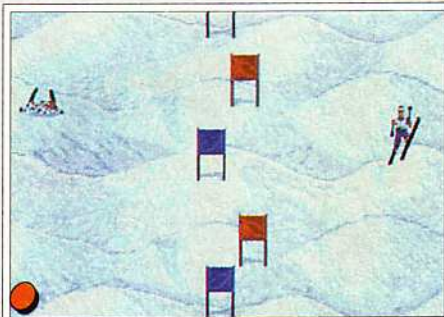
La note finale dépend de votre style, de la difficulté des sauts et de l'ordre d'arrivée.

Superski II est, à l'heure actuelle, le logiciel de sports d'hiver le plus complet. Certains pourront regretter qu'il n'y ait pas d'épreuves de ski de fond ou de biathlon. Mais, généralement, ces épreuves deviennent très ennuyeuses, car trop longues et assez répétitives. *Microïds* a su renouveler le genre en variant au maximum les représentations des skieurs à l'écran. On est très proche de la réalité.

Laurent Defrance



Dès que vous vous sentez prêt, prenez une bosse de front et sautez. La touche espace ou le bouton fire vous propulse dans les airs. Appuyez sur une des touches de direction ou orientez votre manette de telle façon que vous fassiez la figure la plus acrobatique. Variez les sauts, ça plaît au jury !



Enfin, la vitesse est essentielle. Il faut toujours rester à l'écran si vous ne voulez pas finir en boule de neige. Arriver premier rapporte des points. Plus vous faites de sauts et moins vous allez vite : à vous de trouver le bon équilibre. Au début vous finirez souvent en avalanche et seul l'entraînement sera payant.

15 INTERET

Superski II constitue la meilleure simulation de sports d'hiver.

Tout a été conçu pour le plus grand confort du joueur.

TYPE _____ simulation de ski

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____ 15

Les commandes réagissent bien, que ce soit au clavier ou au joystick. L'écran de présentation est clair.

GRAPHISMES _____ 15

La chaîne des Alpes en décor de fond est une réussite. La piste de bobsleigh en 3D est parfaitement représentée. Les visages des skieurs apportent de la fantaisie au soft.

ANIMATION _____ 16

Cela va (trop ?) vite ! Il ne suffit pas de pencher la manette à droite ou à gauche pour slalomer. Il y a une force d'inertie qu'il faut prendre en compte, comme dans la réalité. Les mouvements des sportifs ont été particulièrement étudiés. Le saut de bosses en est un excellent exemple.

MUSIQUE _____ 15

Les morceaux musicaux sont bien rythmés, sans plus.

BRUITAGES _____ 15

Bruit du vent, crissement de la neige sous les skis et applaudissements de la foule en délire... les bruitages sont réussis.

MANIABILITE _____ 16

Pour tout ce qui concerne le ski alpin, la prise en main est impeccable. Vous parviendrez sans problème à terminer la course. Le saut à ski est bien plus difficile. Il faut jouer avec l'inclinaison et le parallélisme des skis.

DIFFICULTE _____ joueur confirmé

Pour avoir une chance de terminer dans les trois premiers, il faut sans cesse faire un sans faute, ce qui rend la difficulté très élevée. Même avec le sentiment d'avoir été très vite et d'avoir pris tous les risques, il arrive souvent de n'être pas placé. Frustrant...

DUREE DE VIE _____ 16

Il y a toujours un record à battre.

APIDYA

AMIGA

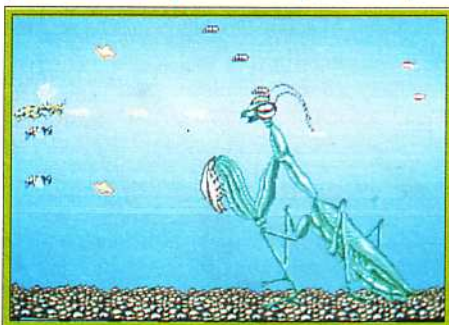
Apidya prouve, s'il en était encore besoin, que l'Amiga bien programmé a encore de beaux jours devant lui. Ce programme se permet le luxe d'égaliser la PC Engine dans son domaine de prédilection, les shoot'em

Editeur : Play Byte ■ Conception : Kaiko.



16
INTERET

L'ennemi, ici, est l'escargot qui délivre de puissantes attaques frontales. La meilleure parade sera de passer tranquillement par-dessus.



La mante religieuse est le troisième et dernier super ennemi du premier niveau. Seuls les coups portés à sa tête se révéleront efficaces. Ses attaques se manifestent par la projection d'un nuage de particules difficile à éviter.

L'Amiga au niveau des consoles ?

Les shoot'em up constituaient à une certaine période l'offre principale sur l'Amiga. Celui-ci, concurrencé rudement par les consoles dans ce domaine, a vu sa production se diversifier, sans pour autant abandonner le genre. Tout ceci a, en fait, profité à l'utilisateur. Espérons que cette même démarche sera adoptée par les programmeurs console qui se reposent un peu sur leurs lauriers.



Si vous disposez des bombes, il suffit de se placer au-dessus de la taupe qui ne vous gênera plus très longtemps (elle ne tire pas en hauteur). Dans le cas contraire, vous devrez l'aborder de face mais vous aurez du mal à éviter les projections qu'elle vous adressera.

Dès le début, on ne peut être qu'impressionné par l'ambiance très console qui se dégage de ce jeu. La présentation reprend, sous forme d'un petit dessin animé, le thème de l'aventure : pour sauver votre fiancée, vous vous transformez en guêpe géante et volez vers le repaire du sorcier quérir un antidote. Dès le premier niveau, des hordes d'insectes vont chercher à vous arrêter : moustiques tourbillonnants, guêpes rapides et précises, sauterelles géantes aux bonds impressionnants, lucanes tirant des boules de feu et autres joyeusetés.

On est d'emblée surpris par la qualité de la réalisation.

Les décors sont joliment dessinés et les sprites très précis. L'animation n'est pas en reste. Les adversaires se meuvent à belle vitesse en un mouvement coulé et varient souvent leurs attaques. Vous ne disposez au départ que d'un tir peu puissant, que vous pouvez cependant stocker à la manière de R-Type. Mais pour progresser, il vous faudra gagner des bonus, en récupérant les fleurs laissées à la mort de certains adversaires. Ces bonus sont variés : vitesse accélérée, tir multiple, bombe, satellite, invulnérabilité temporaire et missiles de poursuite. Le chemin qui vous sépare du sorcier traverse plusieurs mondes très différents (prairie, étang, souterrain, etc.), chacun d'eux étant formé de plusieurs niveaux. Coté réalisation, je vous ai déjà parlé de la qualité des décors et des sprites. L'animation des créatures est excellente, combinant rapidité et fluidité. Le scrolling différentiel (rare) renforce l'impression de profondeur. Le scrolling latéral est un tout petit ton en dessous. S'il reste très fluide, il mériterait à mon avis d'être un peu plus rapide, tout comme les déplacements de votre guêpe. La bande sonore est réussie, combinant une bonne musique d'ambiance à des bruitages prégnants.

La jouabilité est, elle aussi, au rendez-vous, même dans le jeu à deux. La variété des attaques évite toute lassitude et certains mondes comme l'étang nécessitent de passer constamment de l'air à l'eau pour trouver le chemin le moins dangereux. Le seul reproche serait peut-être la difficulté : la barre a été placée très haut. Les trois options continues et le jeu à deux (le second ne constituant qu'une aide) viennent cependant tempérer cette critique. Un excellent shoot'em up comme on n'en voit pas souvent sur micro. Jacques Harbonn

AVIS **DIABOLIK BUSTER : NON !** Ce jeu a fait l'objet d'une âpre discussion entre les membres de la rédaction ! Certains l'ont trouvé génial, d'autres l'ont qualifié de bon, sans plus. J'avoue ne pas avoir trouvé en Apydia tout ce qui fait l'attrait d'un bon shoot'em-up. Il faut dire que je venais de découvrir Project-X. Dans la comparaison des deux softs, Apidya fait figure de parent pauvre face au délire visuel qu'offre Project-X ! Ce dernier affiche plus de couleurs, plus de sprites que son concurrent. En outre, j'aime les shoot'em-up dont les graphismes crèvent l'écran. Project-X remplit complètement son contrat dans ce domaine tandis qu'Apidya n'est vraiment pas convaincant avec son abeille tireuse de boules d'énergie... Diabolik Buster

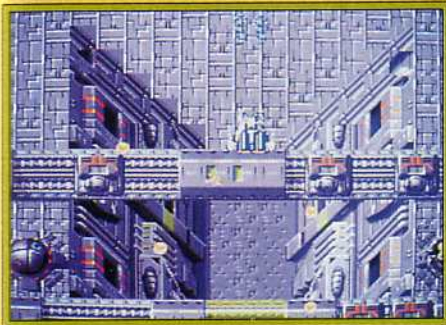


Silkworm IV étonne par ses qualités d'animation qui semblent dépasser les limites théoriques des capacités de l'Amiga. Certains tableaux montrent ainsi près de 50 sprites sans ralentissement notable.



Configuration matérielle nécessaire

Amiga 500
Disquette 3"1/2
RAM minimale : 512 Ko
Installation sur disque dur : non



▼ **Battle Squadron** reste une référence grâce à la qualité de ses décors (relief superbement rendu par les ombrages) et les multiples trouvailles du scénario (ennemis invisibles, passage synchrone des niveaux à deux). Mais il est moins nerveux...

▲ **Maintenant** ancien, **Denaris** avait étonné à sa sortie par ses armes bonus et la diversité de leur représentation. Il demeure un excellent shoot'em-up, peut-être aujourd'hui dépassé par le superbe **Project-X** (voir notre test).

COMPARATIF LES SHOOT'EM UP SUR AMIGA

Apidya fait partie de l'élite des shoot'em up sur Amiga. Seuls trois logiciels peuvent

prétendre appartenir à cette élite : **Battle Squadron**, **Tilt d'Or** en son temps, compense sa relative lenteur par des graphismes superbes (avec d'étonnants effets de relief) et de nombreuses

innovations : vaisseaux invisibles, bonus « à codage couleur », etc. **SWIV** est complètement délirant et bénéficie d'une animation difficile à imaginer. Mais en contrepartie, il

est bien moins beau qu'*Apidya*. **Denaris** offre une variété étonnante d'armes complémentaires et une réalisation top niveau. Son scénario galactique est plus classique mais certains peuvent le préférer.



Avec un peu d'habitude, vous apprendrez à faire le bon choix entre l'air et l'eau mais, dans certains cas, votre parcours ne vous laissera aucune alternative.

16 INTERET

Apidya offre tous les atouts des meilleurs shoot'em up : un jeu varié, une réalisation de qualité et à deux le jeu.

TYPE _____ shoot'em up

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____ 17

Les commandes sont très naturelles et les options très complètes, à la manière des jeux sur console.

GRAPHISMES _____ 16

Les décors sont superbes et complètement différents d'un monde à l'autre. Les sprites, quant à eux, sont des petits bijoux.

ANIMATION _____ 15

Les attaques sont fulgurantes et fluides mais le scrolling et les mouvements de votre guêpe, s'ils restent très coulés, auraient pu profiter d'une vitesse supérieure.

MUSIQUE _____ 16

La musique de fond soutient parfaitement le jeu et ne devient jamais lassante.

BRUITAGES _____ 18

Les bruitages collent parfaitement à l'action et renforcent l'ambiance déjà riche.

MANIABILITE _____ 18

Elle est parfaite : réaction instantanée de votre guêpe et surtout gestion précise des collisions qui permet de louvoyer entre les tirs.

DIFFICULTE _____ expert

Même en mode facile, il est bien dur de survivre aux multiples attaques.

DUREE DE VIE _____ 16

Les félés du joystick trouveront ici un challenge à leur mesure mais les joueurs plus moyens risquent de se décourager.

FIRE AND ICE AMIGA

Editeur : Graftgold ■ Distributeur : Renegade ■
 Développement : Andrew Braibrook ■
 Graphismes : Phillip Williams, John.W. Lilley ■
 Musique : Jason Page.

Versions

Si aucune autre version qu'Amiga n'est prévue à ce jour, on peut malgré tout en espérer une pour le ST bientôt.

15
INTERET



Depuis le succès de *Sonic*, on voit fleurir un nombre considérable d'ersatz de plus ou moins bonne facture. *Fire And Ice* est typique de ce genre de softs dont la couleur, l'odeur et la saveur ne lui sont pas personnels. Néanmoins, c'est un excellent jeu sur lequel on a craqué.

Cool coyote est le canidé bleu que vous incarnez. Il est accompagné par un chiot rondouillard qui ne se contente pas de couiner devant le danger. Votre mission : rallier au plus vite le pays du soleil dont vous êtes originaire.

Exilé au Pôle Nord, il vous faudra parcourir un certain nombre de kilomètres pour arriver à vos fins.

Ce jeu de plates-formes recèle bien des surprises. L'esthétique est un de ses points forts. L'animation est fluide, les personnages sont détaillés et colorés, les décors sont de bonne facture et la transparence de certaines matières imite à la perfection celle de la glace : les personnages restent visibles quand ils passent au travers.

Au joystick, la maniabilité de Cool est optimale, d'où une entrée en matière relativement aisée. Il court, glisse, saute, s'accroupit et jappe tout à loisir. Pour passer de tableau en tableau, il vous faudra réunir les différents morceaux d'une clef qui, une fois entière, vous ouvrira le passage vers la plate-forme suivante.

Les différents morceaux de la clef s'obtiennent en éradiquant toutes les créatures du niveau, soit esquimaux, skieurs, pingouins, morses, mouettes... Un véritable carnage de viande congelée. Votre arme pour le premier niveau est constituée de petites bulles de glace qui, une fois lancées, peuvent rebondir, se fragmenter ou plus simplement attendre leur objectif en gelant sur place la cible touchée. Il vous suffira alors de pas-

▲ Bondissant de plate-forme en plate-forme, c'est Cool Coyote, la nouvelle mascotte des programmeurs de Graftgold. Aura-t-il autant de succès que le célèbre *Sonic* sur console ? Pas sûr... Mais *Fire And Ice* reste un bon jeu.

Suspendu au-dessus du vide, notre héros est en fâcheuse position, d'autant qu'une mouette rieuse façon Gaston Lagaffe le pourchasse sans relâche. Admirez au passage la qualité des graphismes.



Avant d'entrer dans le jeu, vous pouvez examiner le plan des lieux et vous faire une idée du chemin à suivre.



C'est parti ! Cool Coyote sort de son igloo, accompagné de son petit chiot rondouillard, qui pourra s'avérer utile.



Une avalanche qui dévale en face de Cool. Un bon coup de joystick vous mettra à l'abri...



En haut de la colline, Cool s'arrête un instant avant de se lancer à l'assaut des crapules qui l'attendent.

ser au travers pour récupérer bonus, morceaux de clef, points de vie... A noter que les bonus sont pour la plupart dissimulés à proximité de petits nuages colérique.

La musique et les bruitages sont sympas, parfois drôles, et collent parfaitement bien à l'ambiance « toons » du soft. Quelques scènes ne seront pas sans vous rappeler l'odyssée de Sonic, mais ne faut-il pas y voir un clin d'œil plus qu'un plagiat ? *Fire And Ice* est un bon jeu de plates-formes qui devrait ravir le plus grand nombre d'entre vous.

Amédée Nèfles



Cool Coyote s'aventure dans d'immenses grottes glaciales hantées par de bien étranges et agressives créatures.



AVIS DOGUY : OUI ! Certes, on sent dès les premières minutes de jeu l'influence de *Sonic* dans *Fire And Ice* (look de Cool Coyote, par exemple). Mais les possesseurs d'Amiga peuvent se réjouir de l'arrivée d'un logiciel de plates-formes de cette qualité. Personnellement, j'ai été très sensible à la qualité des graphismes ainsi qu'à la finesse et la précision de l'animation. Les rois de la plate-forme regretteront peut-être sa durée de vie réduite mais les autres se réjouiront, j'en suis sûr, de pouvoir guider Cool coyote au fil des nombreux mondes du soft. Sans être un must, *Fire & Ice* est vraiment un bon jeu qui mérite tout à fait son titre de Hit.

Dogue de Mauve



Installez-vous...

Fire and Ice fonctionne sur tous les Amiga, 600 compris, et toutes les configurations. L'installation se résume à l'introduction de la disquette dans le lecteur ; le temps de chargement est relativement court. A vous de jouer

Avant chaque niveau, un plan miniature vous indiquera le parcours à suivre.



Cool Coyote n'est pas du genre impressionnable et ce n'est pas un esquimau qui va l'effrayer !



Fire and Ice : un Sonic micro ?

Fire And Ice est un jeu de plates-formes traditionnel sans véritable innovation. Il combine cependant avec bonheur différents paramètres, tels que la jouabilité, l'humour, l'esthétisme et la fantaisie. Il est proche dans ses grandes lignes de

aux machines. Finalement, Cool Coyote est moins rapide que Sonic : la différence s'arrêtera sans doute là pour la plupart d'entre nous. Certains réfléchiront sur les divergences de scénario, lesquelles sont secondaires. *Fire And Ice* est à mon



Sonic a visiblement inspiré Fire And Ice.

Sonic, mais peut-on décemment comparer un jeu micro à un jeu console ? Oui, quand le premier reprend à ce point l'ambiance et le challenge ludique de l'autre ; non, pour ce qui est des performances techniques dues

goût le *Sonic* de la micro. Les adeptes de ce type de softs ne seront pas dépaysés. Il contient tous les ingrédients nécessaires pour faire un bon jeu et pour vous plaire, si vous êtes des mordus de la plate-forme.

15 INTERET

Fire And Ice est un classique jeu de plates-formes dont l'intérêt global

mérite 15/20. Rien de très remarquable sinon une certaine similitude avec *Sonic*. A son crédit, on notera le personnage du coyote, attachant, et des graphismes vraiment sympas. Un soft tout public, très bien pour démarrer dans cette catégorie.

TYPE _____ jeu de plates-formes

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____

Instinctive et vraiment facile, à la portée de tout le monde.

GRAPHISMES _____

Beaux décors et soin du détail charment l'œil. On a toujours envie d'aller voir plus loin.

ANIMATION _____

Relativement fluide, elle est de bonne qualité. Cool Coyote ne s'arrête pas une seconde, même le joystick au repos.

MUSIQUE _____

Elle donne la pêche, sans être abrutissante, et change de rythme en même temps que vous de décor.

BRUITAGES _____

Un peu répétitif, mais quand Cool jappe, on est aux anges.

MANIABILITE _____

La gestion au joystick est optimale et on prend le pli facilement.

DIFFICULTE _____ joueur débutant

Un très bon jeu d'initiation.

DUREE DE VIE _____

Vous en arriverez vite à bout, à moins de jouer les yeux fermés.

18
15
15
15
16
14
17
12

AMIGA

Sur quelle machine ?

Castles fonctionne sur tous les Amiga de toutes les configurations. Il est impossible de l'installer sur le disque dur, le chargement se faisant par les deux disquettes.

14
INTERET



Quelles versions ?

Disponible sur Amiga et PC (aucune version ST n'est prévue).

Editeur : Interplay ■ Distributeur : Ubi Soft (tél. : 1.48.57.65.52)

Devenir seigneur d'un royaume, même imaginaire, aura poussé plus d'un homme aux pires extrémités. **Castles** vous permettra de réaliser ce fantasme en toute quiétude, bien au chaud devant votre micro. Pourtant, ne faites pas fi des difficultés qui vous attendent car elles sont nombreuses et peuvent devenir relativement éprouvantes pour vos nerfs.

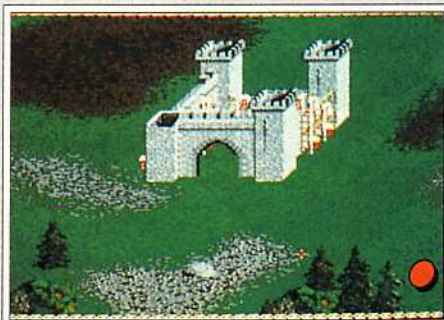
La première remarque concernant ce logiciel est sa lenteur. Mais passons rapidement sur ce fait : il faut parfois savoir se faire une raison pour découvrir les subtiles saveurs du pouvoir. Vous incarnez un fougueux seigneur désigné par son roi pour être le nouveau duc d'un fief encore vierge. L'époque reculée à laquelle vous appartenez permet ce genre de caprices. Votre souci initial sera de trouver un endroit propice à la construction de votre château-fort. Inutile de préciser que la beauté du site ne doit pas intervenir dans votre choix : n'oubliez pas vos origines guerrières. Vous êtes ici pour faire plier la nature et vos ennemis supposés au moindre de vos désirs, et non pour cultiver la rose en chantant des ritournelles au bord de l'eau.

Pensez avant tout stratégie, cela pourra vous sauver la vie. Une fois le lieu choisi, vous devrez faire les plans de votre citadelle. Vous déciderez

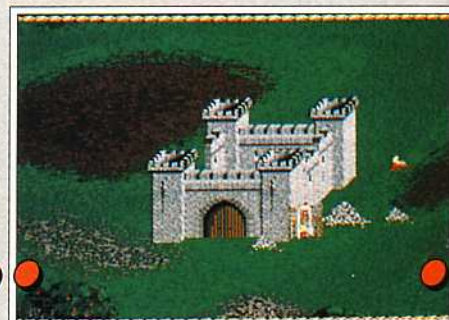
CASTLES

des moindres paramètres (ou presque), de la hauteur des murs à l'ampleur du bâtiment, en passant par le nombre de donjons. Finalement, vous confierez à vos bons et loyaux serviteurs l'édification de votre projet. L'argent que cela vous en coûtera (vous pensiez que c'était gratuit ?) peut atteindre des sommes astronomiques. Une seule solution : augmenter les impôts (rien qu'à cette idée, le peuple est en liesse !). Enfin, constituez-vous une équipe de valeureux maçons, d'ouvriers et de charpentiers, chacun étant affecté à une section déterminée de l'édifice.

Pour donner un peu d'ardeur à vos ouvriers, il est vivement conseillé d'investir dans les ressources humaines. Noter que l'augmentation sauvage des taxes provoque des échauffements au sein du bon peuple. Nous venons ici d'évoquer la partie du jeu ressemblant quelque peu à *Sim City*. Abandonnons nos problèmes d'architecture et d'administration du territoire pour nous plonger dans les délices des intrigues : pouvoir, guerre, rébellion et argent. En rapport avec les missions que vous accepterez, un certain nombre de comportements vous seront proposés.



Les ouvriers se mettent à l'ouvrage pour réaliser votre « création ». Attention...



Chaque ouvrier coûte une certaine somme par jour ! En outre, ces hommes sont...



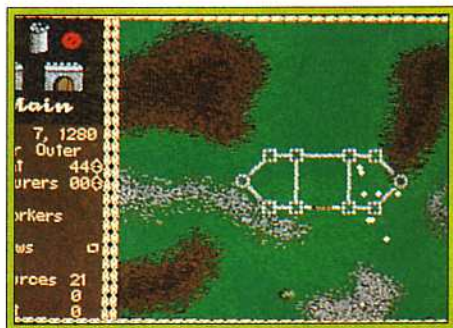
▲ Cette séquence est réservée à la partie aventure de Castles qui est un mélange de Sim City et de jeu de rôles.



Vous recevrez souvent des messages venant des royaumes voisins ou d'ailleurs. Vos décisions influencent toute la partie.

Réfléchissez avant de vous décider, car votre choix influencera l'intégralité de la partie. Les graphismes sont honnêtes, la réalisation classique, la bande-son sympa.

Pour conclure, Castles donnera une réelle dimension à votre soif de pouvoir, du moins si vous n'êtes pas trop pressés. Votre seigneurie aura tout loisir de démontrer sa force lors des conflits, son intelligence dans le choix de son architecture et de son emplacement, son charisme par le nombre de princesses offertes en mariage... Un seul mot d'ordre : patience est mère de sûreté !
Amédée Nèfles



C'est grâce à cet éditeur que vous pouvez établir le plan du château que vous voulez construire. Sachez toutefois que chaque mur ajouté vous coûtera de l'argent.

Castles : la vie de chateau ?

Castles est un soft aux multiples facettes, réflexion/stratégie faisant bon ménage avec aventure. Néanmoins, un fort arrière-goût de Sim City lui enlève quelque peu de sa nouveauté, sa lenteur ne faisant qu'ajouter à notre déconvenue. On

pourrait croire que le jeu ne présente aucun intérêt. Il n'en est rien : Castles est le seul à proposer une simulation à la fois de stratégie et de construction médiévale. Son système de jeu relativement convivial le destine à un large public.



Vous avez tout intérêt à entretenir une armée pour défendre votre château.

14 INTERET

La note d'intérêt global de *Castles* n'est pas élevée en raison de sa lenteur, même si on peut arguer de sa bonne réalisation et de son côté ludique indéniabie. En sa faveur également, on notera le dosage réussi entre aventure et stratégie. Pour le reste, rien de remarquable ni d'épouvantable.

TYPE _____ stratégie/aventure

PRISE EN MAIN

Une bonne connaissance de l'anglais est nécessaire. A part ce détail, on s'en sort très bien.

GRAPHISMES

Le strict nécessaire, sobre et efficace, mais un brin d'esthétisme même gratuit aurait été bienvenu.

ANIMATION

Rare mais relativement bien faite, elle devrait satisfaire les joueurs habitués à *Sim City*.

MUSIQUE

En parfaite adéquation avec le reste, elle passe presque inaperçue.

BRUITAGE

Succinct et réduit à sa plus simple expression : « bip ».

MANIABILITE

Entièrement géré à la souris, tout se passe pour le mieux.

DIFFICULTE

A déconseiller aux débutants, seuls les férus du genre y trouveront leur compte, ainsi que les amateurs de l'époque médiévale.

DUREE DE VIE

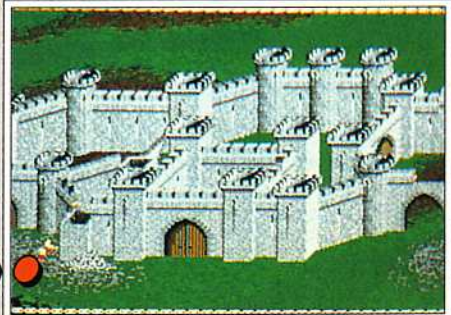
Des mois et des mois, pour les plus patients d'entre vous, une semaine pour les autres « par jet de l'éponge ».

15
13
14
14
14
14
15

15



... prélevés sur vos sujets, ce qui risque de ralentir d'autres activités importantes...



... telles que l'agriculture, la menuiserie, etc. A vous de gérer le potentiel humain.

PARASOL STARS

AMIGA

Editeur : Ocean (tél. : 47.66.33.26)
 ■ Conception : Taïto.

Trop souvent, malheureusement, les « séries » se dégradent au fur et à mesure des épisodes. *Parasol Stars*, troisième volet de *Bubble Bobble*, prouve que l'on peut garder l'essence d'un jeu tout en le renouvelant. Une réussite.

16
 INTERET

AVIS
 partagés...

Parasol Stars a donné lieu à des débats acharnés au sein de la rédaction. Certains, amoureux des premiers volets, ont craqué complètement. D'autres argumentaient que les programmeurs ne s'étaient guère cassé la tête pour apporter de réelles innovations, tout en reconnaissant que le jeu est accrocheur. En fait, tous ont raison : *Parasol Stars* est une excellent jeu qui vous rivera de longues heures devant votre écran, mais il aurait pu être encore bien mieux.



Parasol Stars reprend un peu des ingrédients des deux premiers épisodes. Vous incarnez un petit personnage qui doit sauver différents mondes. Le style des tableaux rappelle celui de *Bubble Bobble* avec un champ d'action couvrant un écran, un petit scrolling latéral complémentaire venant au besoin dévoiler le reste. Cette fois-ci, c'est à coups de parasol que vous allez vous défendre. Ce parasol a une double fonction. Un coup direct assomme les adversaires, mais vous pouvez aussi l'utiliser pour stocker des projectiles : gouttes d'eau, éclair ou même monstres assommés. Ces projectiles peuvent être expédiés à l'autre bout de l'écran (pour détruire les monstres ou ramasser les bonus) ou, pour certains d'entre eux, être accumulés pour disposer d'une nouvelle forme d'action. Les monstres sont souvent libérés par une "source" plus résistante, qu'il convient donc de détruire en premier. La réalisation ne souffre d'aucun gros défaut.

Vous n'aurez rien à craindre de la tortue elle-même. En revanche, c'est une autre paire de manches d'éviter les bombes volcaniques qui traversent les airs. Récupérez la potion qui vous procurera l'arme nécessaire pour abattre ce monstre gardien de la fin de son niveau.

Graphiquement, les décors auraient certes pu être plus recherchés, mais ils sont parfaitement lisibles. Les sprites des créatures sont variés, bien travaillés et certains de grande taille. Les créatures sont animées de belle manière et cette animation reste toujours fluide. Le scrolling complémentaire en cours d'action est suffisamment rapide pour ne pas gêner le jeu. De plus, lors du changement de tableau, votre bonhomme est transporté à travers divers paysages jusqu'au

AVIS DOGUY : OUI, MAIS... Comme bon nombre de joueurs, j'ai un jour été séduit par l'ancien mais néanmoins excellent *Bubble Bobble*. Je n'avais cependant pas vu *Rainbow Island*, la suite du fameux logiciel. C'est pourquoi j'ai été assez surpris en découvrant *Parasol Stars*. J'avoue avoir été assez déçu par les graphismes, sympas, certes, mais en deça de ce que peut vraiment produire un Amiga. Par contre, la jouabilité reste excellente. En fait, le jeu est assez comparable à *Rodland* mais, contrairement à ce dernier, le terrain n'est pas systématiquement limité à un écran. *Parasol Stars* m'apparaît finalement comme l'un des meilleurs jeux du genre, plein de surprises et de bonus cachés. Il plaira certainement aux fans de *Bubble Bobble* qui chercheraient un successeur à leur jeu favori.

Doguy de Mauve

SODIPENG présente SOUND MASTER

Une gamme complète de Cartes Sonores



100% compatible Ad Lib

JOUEZ LA CARTE SON, OFFREZ LA
HI-FI A VOTRE PC !

SOUND MASTER +



Entièrement dédiée à vos jeux et éducatifs
pour PC et compatibles.

**POUR 599F TTC* OFFREZ LA
HI-FI A VOTRE PC !**

* Prix généralement constaté

SOUND MASTER II



- Un son de qualité pour vos logiciels de jeux et éducatifs,
- Enregistrement et lecture de sons digitaux (Echantillonnage 25KHz en entrée et 44,1KHz en sortie),
- Reconnaissance vocale avec VOICE MASTER KEY,
- Une véritable interface MIDI FULL DUPLEX,
- PC LYRA : Logiciel de composition musicale playback à plusieurs voix.

1690F TTC*



SODIPENG
1 rue de Valmy (porte 10)
93100 Montreuil-sous-Bois
tel : (1) 48.57.78.35

SODIPENG
*SMS
3615

challenge suivant. La bande sonore est plus inégale. Si les musiques sont variées et « rafraîchissantes », les bruitages d'action sont un peu répétitifs. La jouabilité est sans reproche, votre personnage réagissant immédiatement même dans le jeu à deux.

Parasol Stars s'apparente beaucoup à Bubble Bobble et l'on pourrait craindre au premier abord qu'il en soit trop proche. Mais il n'en est rien : la possibilité de tirer à distance et d'accumuler des armes, les monstres de fin de niveau et les écrans de jeu agrandis apportent une nouvelle dimension. La progression de difficulté est rondement menée et le challenge, très facile au début, devient vite acharné. L'option continue est une excellente idée pour poursuivre un peu et ses effets limités évitent de trop déflorer le jeu. Bien que *Parasol Stars* n'apporte rien de réellement nouveau, il développe une ambiance toute personnelle et l'on se laisse vite prendre au jeu.

Jacques Harbonn

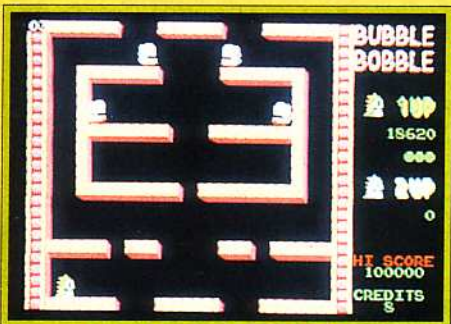
Comparatif Et de trois !

Si *Parasol Stars* peut être classé dans les jeux de plates-formes, il se différencie cependant beaucoup des grands titres que sont *Robocod*, *Harlequin* et autres *Turrican II*. En fait, il ne peut guère se comparer qu'aux autres volets de la série : *Bubble Bobble* : si le principe de jeu

reste globalement le même, les nouveautés renouvellent fort bien l'intérêt de jeu. *Rainbow Island* : le principe de jeu est ici un peu différent, mais on retrouve cependant quelques points communs, comme l'exploration de différents mondes et surtout la fraîcheur de l'ambiance, douce à souhait.



Rainbow Island.



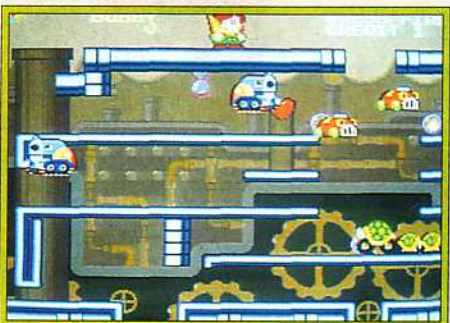
L'ancêtre Bubble Bobble.



Une fois encore, récupérez la potion pour disposer d'éclairs destructeurs. Cette mère et ses dangereux oisillons protègent l'accès au troisième monde.



Chaque monde a sa « patte » propre dotée de caractéristiques particulières : vous traverserez ainsi des mondes mécaniques, sylvestres ou même aquatiques comme ci-dessus.



Il est impératif de détruire en premier les générateurs de monstres, souvent plus résistants évidemment. Les autres suivront bientôt...

Configuration matérielle nécessaire

Amiga 500
Disquette 3"1/2
RAM minimale :
512 Ko
Installation sur disque dur : non

Bientôt sur vos écrans ?

La version PC Engine est disponible depuis déjà quelques temps. Une version Atari ST ne devrait pas tarder.

AVIS

SPIRIT : OUI MAIS... La série *Bubble Bobble* a toujours été une de mes préférées car les deux premiers épisodes possèdent une « patte » propre. Ce sont d'ailleurs les rares jeux de plates-formes où l'on puisse jouer à deux simultanément. Ce troisième volet m'a déçu... tout en me captivant ! Je m'explique : *Rainbow Island* apportait de réelles nouveautés et un style de jeu bien différent par rapport au premier volet. *Parasol Stars* reprend, lui, les vieilles recettes avec juste quelques modifications. De plus, certains points de réalisation auraient pu être améliorés. Et pourtant, une fois que l'on y a touché, il est aussi difficile de s'en détacher que pour les autres volets ! Spirit

15 INTERET

On retrouve avec plaisir toute la fraîcheur de *Bubble Bobble* alliée à des

possibilités d'actions nouvelles et une réalisation de qualité.

TYPE _____ plates-formes

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____

Au bout de quelques secondes, les automatismes sont acquis et le scénario simple ne prédispose pas aux migraines.

GRAPHISMES _____

Les sprites sont variés et bien dessinés mais les décors un peu ternes (bien que le style « naïf » puisse plaire à certains).

ANIMATION _____

L'animation ne fait pas appel à des techniques très novatrices mais son niveau est parfaitement honnête.

MUSIQUE _____

Les musiques sont d'une grande variété et collent bien au style du jeu.

BRUITAGES _____

Les bruitages ne sont pas désagréables mais ils auraient pu être plus diversifiés.

MANIABILITE _____

Le contrôle est rapide et précis et ne se dégrade nullement dans le jeu à deux simultanément.

DIFFICULTE _____ confirmé

Très facile au début mais, dès le troisième monde, il faut vraiment s'accrocher.

DUREE DE VIE _____

Un jeu dont on a bien du mal à décrocher, surtout à deux.

**Expérimentez le monde exotique fantastique de
la meilleure adaptation cinématographique de
science-fiction réalisée à ce jour.
Retrouvez cette sensation sur vos micros!**

Sorti sur PC — bientôt disponible sur Amiga et ST

DUNE™

A VIRGIN GAMES PRODUCTION

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION

AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

DEVELOPED BY CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PROJECT MANAGER: PHILIP ULLRICH

DIRECTOR: REMI HERBULOT

PRODUCER: JEAN-MARTIAL LEFRANC

GRAPHICS AND ANIMATIONS: JEAN-JACQUES CHAUDIN,

DIDIER BOUCHON, SOHOB TY

PROGRAMMING: REMI HERBULOT, PATRICK DUBLANCHET

SOUND BOARD MUSIC AND FX: STEPHANE PICO

DIGITAL SCORETRACK COMPOSED BY STEPHANE PICO AND PHILIP ULLRICH

PRODUCT MANAGERS FOR VIRGIN GAMES: DAVID BISHOP

AND DAVID LUEHMANN

EXECUTIVE PRODUCER FOR VIRGIN GAMES: ANDREW WRIGHT

EUROPEAN PACKAGING DESIGN: MICK LOWE

© 1992 VIRGIN GAMES

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUÉ PAR: UBI SOFT

8/10 RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL

© (1) 48.57.65.52

Disponibile anche nei formati di altri produttori.

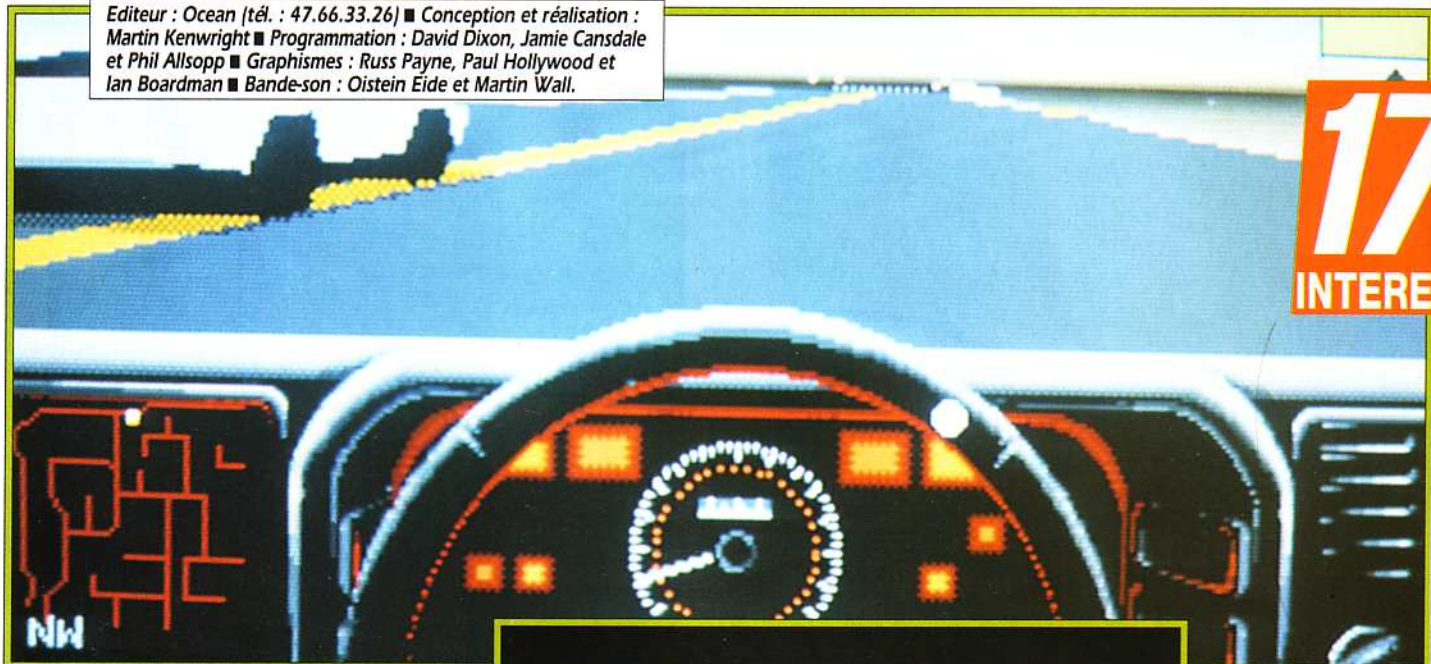


ROBOCOP 3

ST

Editeur : Ocean (tél. : 47.66.33.26) ■ Conception et réalisation : Martin Kenwright ■ Programmation : David Dixon, Jamie Cansdale et Phil Allsopp ■ Graphismes : Russ Payne, Paul Hollywood et Ian Boardman ■ Bande-son : Oistein Eide et Martin Wall.

17
INTERET



Les programmeurs de Digital Image Design prouvent une fois de plus que, bien programmé, l'Atari ST peut tenir tête à l'Amiga, y compris dans le domaine du son. Quant au jeu lui-même, *Robocop 3* est prenant et varié et exploite parfaitement la 3D vectorielle, même si son usage est moins impressionnant que dans *Epic*.

Nous avons dit tout le bien que nous pensions de la version Amiga de ce logiciel dans *Tilt 98*. Nous attendions donc avec impatience l'adaptation ST, pour voir si les programmeurs de Digital Image

AVIS SPIRIT : OUI, MAIS... J'avais beaucoup aimé la version Amiga de ce programme et j'ai retrouvé avec plaisir la qualité des univers 3D, encore améliorée par l'animation plus rapide. Je regrette seulement que DID n'ait pas figolé la bande-son de la même manière que pour *Epic*, la présentation mettant l'eau à la bouche « inutilement ». Mais ce type de critiques ne me serait pas venu à l'idée si je n'avais pas vu *Epic*. Voilà ce que c'est que de fournir des petites merveilles aux testeurs. Ils veulent alors que tous les programmes soient du même niveau ! Ne crachons cependant pas sur notre plaisir : *Robocop 3* reste un grand jeu, en dépit de ses quelques petits défauts. Spirit



Design étaient parvenus à renouveler l'exploit d'*Epic*. Sans plus vous faire languir, je peux vous répondre oui... presque ! D'emblée, la musique de présentation étonne par sa qualité. J'ai fait jouer les musiques des deux versions sur le même moniteur en switchant en permanence de l'une à l'autre : il n'y a quasiment aucune différence, en dehors d'un rendu Amiga des batteries légèrement meilleur ! Voilà qui prouve que les musiques soundtrack peuvent redonner à l'Atari ST la place qu'il mérite.

Le scénario lui-même n'a subi aucune modification. Vous incarnez Robocop, le robot justicier qui défend les honnêtes gens contre vents et marées. Conduite automobile pour rattraper les

A bord de votre voiture de police, vous aurez à intercepter des véhicules en les forçant à s'arrêter sur le bord de la route ou en les pulvérisant, tout simplement !

Pour ceux qui connaissent déjà la version Amiga, ce *Robocop ST* va leur paraître une copie conforme : musiques et graphismes ont le même rendu, c'est-à-dire une réalisation très réussie.



Configuration minimale requise

Machine : Atari ST et STE muni d'un lecteur double face et d'un moniteur couleur uniquement.
Média :

3 disquettes 3"1/2 (720 Ko).
Contrôle : clavier, souris, joystick (pas indispensable mais recommandé).
Langues : français, anglais et allemand, pour la notice et le jeu.
Installation : disque dur : non.
RAM minimale : 512 Ko (mais 1 Mo recommandé).

L'EVENEMENT DE L'ANNEE POUR VOTRE MICRO!!!

SKYROCK

LA SUPERRADIO

la SUPERCOMPIL MICRO



PC

F29

ROBOCOP
POPULOUS
GRAND PRIX 500 No.2

AMSTRAD

HUDSON HAWK
RAINBOW ISLANDS
SHADOW WARRIORS
GRAND PRIX 500 No.2

**CBM
AMIGA
ATARI ST**

F29

TOKI
POPULOUS
GRAND PRIX 500 No.2

LES MEILLEURS JEUX POUR VOTRE ATARI ST, AMIGA, PC,
AMSTRAD ENFIN REGROUPÉS DANS LA MÊME COMPILATION.

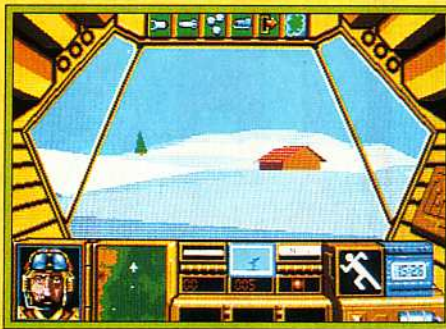
ocean[®]

A
Auchan

OCEAN SOFTWARE LTD · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: 47663326 · FAX: 42279573

Des ressemblances avec...

Robocop 3 fait partie de ces logiciels multigenres difficiles à classer. A ce titre, on peut le rapprocher de *Midwinter* ou de *Hunter*, ne serait-ce que par la richesse de leur univers 3D. Mais il



faut souligner que ces deux programmes sont principalement basés sur la stratégie, tandis que l'action est reine dans *Robocop 3*.

Midwinter privilégie plutôt la réflexion et *Robocop* l'action.

Le programme inclut des phases de simulation de vol et de combats aériens dans le cours d'un scénario non linéaire et très accrocheur.

Le combat contre le ninja est toujours aussi difficile : vos munitions épuisées, il vous taille en morceaux.



ST ou Amiga

Il existe quelques différences entre les deux versions. La première réside dans la protection, par code sur *ST* et par dongle sur *Amiga* (moins pratique finalement). Les graphismes sont quasi équivalents, avec un tout petit plus pour l'*Amiga*. En revanche, l'animation est

assez nettement à l'avantage du *ST* : elle devient beaucoup plus rapide et fluide. Côté son, la version *Amiga* offre de superbes musiques tout au long de l'action, que les quelques digitalisations vocales supplémentaires du *ST* ne parviennent pas à compenser.

voleurs de voiture (sans oublier un bon sens de l'orientation pour se repérer dans cette ville tentaculaire), exploration à pied de bâtiments ou de ruelles à la recherche des criminels, combat à mort dans une arène close contre le robot ninja renégat (qui est plus performant que vous sur tous les plans !), simulateur de vol simplifié avec combat, tout y est. Il est d'ailleurs intéressant de pratiquer indépendamment chacune de ces disciplines avant de rentrer dans l'aventure proprement dite, où tout cela sera mixé en un savant mélange.

La réalisation est de tout premier plan. La 3D surface pleine est la règle tout au long du jeu, même dans les nombreux intermèdes animés qui ponctuent chaque phase de l'aventure. Cette 3D est impressionnante, rapide, fluide et fourmillant de détails (pour les scènes de ville tout au moins). L'alternance du contrôle joystick-souris permet

de disposer à chaque fois de l'outil le mieux adapté. La bande-son, en revanche, est plus inégale. La musique cesse dès que l'action commence et, surtout, la qualité des bruitages varie beaucoup d'une phase à l'autre. Ainsi l'exploration à pied donne lieu à d'excellentes digitalisations d'explosions et de cris, tandis que pour la conduite en ville, les régimes du moteur sont bien peu réalistes. En dépit de ce petit défaut, la réalisation d'ensemble reste superbe et renforce l'intérêt déjà important du programme.

Jacques Harbnon

17

INTERET

Cette conversion est excellente et le jeu toujours aussi prenant, mais un petit

travail supplémentaire sur certains bruitages aurait été le bienvenu.

TYPE _____ action multigenre

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____

La possibilité de s'entraîner à chacune des phases principales est judicieuse et le jeu se pratique très intuitivement.

16

GRAPHISMES _____

Ils sont d'une grande richesse pour de la 3D avec de très nombreux détails.

17

ANIMATION _____

Elle est rapide et d'une bonne fluidité, sans atteindre cependant la perfection d'*Epic* (pour tant de la même équipe).

17

MUSIQUE _____

La musique d'introduction est superbe mais il n'y a plus la moindre note en cours d'action.

12

BRUITAGES _____

Les bruitages de certaines phases sont excellents, mais d'autres (rares heureusement) sont tout simplement hideux !

13

MANIABILITE _____

Les contrôles joystick/souris/clavier sont ergonomiques et répondent bien, en dehors de la phase combat ninja où il subsiste quelques problèmes.

15

DIFFICULTE _____ joueur confirmé

Le mode entraînement vous permet de vous faire la main avant d'aborder l'aventure complète, qui reste cependant assez ardue, mais progressive.

DUREE DE VIE _____

Un jeu passionnant, varié et très long à terminer.

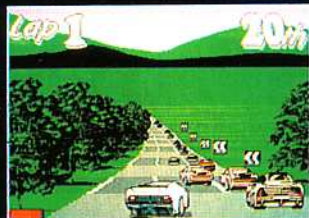
16



JAGUAR XJ220

Mesurez votre Jaguar XJ220 à d'autres super voitures telles que des Ferraris, des Porsches et des Lamborghinis sur plus de trente six circuits à travers douze pays différents. Foncez sous la pluie ou le beau temps et affrontez des chutes d'eau, des tunnels, des collines, des ponts et des passages sous les montagnes.

- du brouillard, du vent, de la pluie et des tempêtes de sable.
- Un ou deux joueurs, option division de l'écran.
- contrôle joystick ou souris.
- Editeur de cartes - création de vos propres circuits.
- Une stratégie de management financier.



Distribué par
UBISOFT
8/10 Rue de Valmy
93100
Montreuil/Bois



TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

Photos d'écran sur Amiga.

Disponible sur ATARI
ST/STE et AMIGA
(un Mega nécessaire)

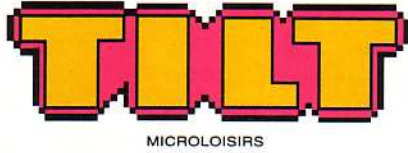
Disponible dans les FNAC et dans
les meilleurs points de vente.



SUR



avec



et



CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 15 ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts, le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S!



MICRO KID'S sur FR3, le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 15, c'est : Toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous y rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes et scénaristes.

LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

DES JEUX!
DES DÉMOS!

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs!!

Envoyez sans tarder vos démos à TILT. Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S!



Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions

Nom : _____ Prénom : _____ Âge : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____ Téléphone : _____
Ma machine : _____

Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA



AUTOUR DE

DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

Voici déjà quelques échos.
D'autres informations
dans les prochains numéros...



LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...
Il faut intégrer une "histoire" à un système
d'arborescence d'un logiciel...

Pour contribuer à dynamiser la création française,
MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +,
a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo.
Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA
CULTURE, a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.



LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur C.D.I. du jeu primé.

Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.

Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons sélectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets sélectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés dans le courant du mois de mai.

L'UNIVERSITÉ D'AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le C.D.I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.

Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.

L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :

Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.

Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...

Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.

Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !

16 AGE



VERSION

AGE sur Amiga, sans atteindre la qualité de la version PC, constitue cependant un excellent choix. L'usage judicieux de la souris procure une jouabilité exemplaire à ce jeu d'aventure/action dont la disquette risque de rester un certain temps dans le lecteur de votre machine.

Approchez, approchez ! Cette semaine, nous vous présentons un lot de rolling softs de toute première qualité. Tenez, goûtez-moi cet AGE sur Amiga... Fameux, non ? Et cet Advantage Tennis, vous m'en direz des nouvelles ! Bon, d'accord, il y a quelques fruits gâtés sur notre étalage, mais il faut bien des Paperboy 2 sur PC pour apprécier à leur juste valeur les Fascination et autres Harpoon Battleset. Allez ! N'hésitez pas à fouiller pour trouver LE jeu que vous attendiez depuis votre plus tendre enfance : on trouve tout parmi les rolling softs, et c'est ce qui fait leur charme !

AMIGA

Si cette version Amiga reste excellente, elle est toutefois moins impressionnante que sur PC. Mais le jeu reste passionnant, ce qui est le principal, finalement.

Voici la version Amiga de ce hit d'aventure/action, présenté dans le Tilt 96 en version PC. A bord de votre navette, vous allez explorer cette ville mystérieuse et rencontrer ses habitants, tout aussi étonnants. On retrouve avec plaisir la belle introduction ainsi que la mise en place très progressive du jeu, qui évite tout découragement. Les graphismes sont de bonne facture sans pour autant dépasser réellement les autres logiciels en 3D sur surfaces pleines. L'animation est un peu du même style, assez rapide sans pour autant être exceptionnelle, d'autant qu'elle est facilitée par le faible nombre d'objets 3D présents à l'écran. Sur ce plan, Robocop 3, Trex Warrior et surtout Epic lui sont bien supérieurs. Si la réalisation n'est somme toute pas exceptionnelle, la jouabilité est, en revanche, parfaite, avec un usage judicieux des deux boutons et une maniabilité souris parfaite. Le jeu s'avère prenant et vous tiendra de longues heures en haleine.

Jacques Harbonn

Editeur _____ TOMAHAWK
 Type _____ aventure/action
 Graphismes _____ 15
Les objets 3D sont fort bien travaillés mais trop rares à mon goût.
 Animation _____ 14
Elle est rapide, mais n'anime finalement que peu de chose !
 Bande-son _____ 13
Quelques bruitages bien choisis agrémentent l'action.
 Prix _____ C

9 1000 Miglia

PC

Une nouvelle course automobile qui sort de l'ordinaire, puisque vous allez vous retrouver non pas aux commandes d'une Formule 1 mais d'un « tacot ». Malheureusement, la compétition est assez décevante.



VERSION

La version PC n'est pas meilleure que la version Amiga et il vous faudra du courage pour franchir les 1 000 miles.

Basé sur une course automobile historique, 1000 Miglia vous entraîne en Italie dans les années vingt. Dans un premier temps, vous devrez choisir votre pilote et son mécanicien. Pour ce faire, des personnages de l'époque vous sont proposés avec leurs caractéristiques (capacité à conduire, résistance et connaissances mécaniques). La course en elle-même n'est autre qu'un jeu d'arcade au cours duquel vous allez piloter votre « tacot » sur un parcours complètement linéaire.

L'écran représente la route, ses abords et les véhicules avec votre tableau de bord en premier plan. Vous pouvez faire appel à tout moment à une carte routière qui vous in-

dique votre position. Les contrôles se font au joystick ou au clavier, et se résument à zigzaguer. L'itinéraire, divisé en 16 étapes avec chacune ses propres caractéristiques (prairie, brouillard, neige, pluie...), n'est en fait que le seul circuit proposé par le jeu. Bien que les graphismes soient beaux, les contrées traversées ont tendance à devenir répétitives. Pour ce qui est de la vitesse des tacots, il est appréciable de voir apparaître sur les PC des jeux d'une telle rapidité, mais les scrollings sont loin d'être parfaits. Côté son, après la musique de présentation, vous n'entendrez qu'un vrombissement ridicule et des crissements de pneus aigus. A voir, mais à ne pas acheter. C'est dommage car 1000 Miglia aurait été beaucoup mieux si sa réalisation avait été à la hauteur de ses graphismes très accueillants.

Thomas Alexandre

NOUVEAUTE



Si les graphismes sont souvent réussis, ils sont désservis par une animation à la limite de l'absurde... et du ridicule.

Editeur _____ SIMULMONDO
Type _____ course automobile
Graphismes _____ 16
De beaux graphismes très colorés (le brouillard est particulièrement bien réussi) et des images digitalisées qui viennent illustrer chaque étape.

Animation _____ 8
Si le tacot se déplace très rapidement, les voitures que l'on traverse (??) ou qui tremblent lorsqu'on les approche, les maisons qui empiètent sur la route, le rideau de sprites fixes représentant la neige, les vaches comme pétrifiées au bord de la route... nuisent considérablement à ce rallye.

Bande-son _____ 8
Hormis la musique entraînante du début, les sons ne plongent pas vraiment dans l'univers d'une épopée automobile.

Prix _____ C

13 Turn It II

AMIGA

Ce jeu dérivé du mah-jong n'est pas inintéressant, mais on se demande bien ce qui a pu pousser les programmeurs à réaliser une seconde version aussi proche de la première !

Nous vous avons présenté dans le Tilt 83 le premier volet de ce jeu de réflexion proche du mah-jong. Vous devez apparier en temps limité différentes briques, de manière à purger intégralement le tableau. Contrairement au mah-jong, il n'y a ici qu'un seul plan mais, en contrepartie, le chemin



Un bon logiciel, bien réalisé, mais trop proche de la précédente version pour justifier sa parution. Un jeu inutile ?

reliant les deux briques doit être libre (un seul coude au maximum !). La réalisation est agréable, avec des briques fort bien dessinées et hautes en couleur, une musique d'accompagnement mélodieuse et des options variées : jeu à deux, aide limitée, etc. Un éditeur de tableau permet de créer ses propres challenges mais c'est en fait la seule différence notable avec la première version ! Jacques Harbonn

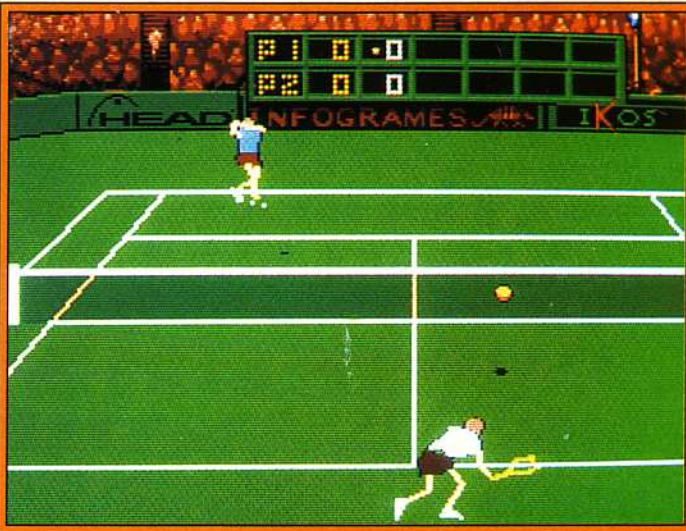
Editeur _____ TALE
Type _____ réflexion
Graphismes _____ 14

Les briques sont bien dessinées et surtout fort bien mises en couleur.

Animation _____ -
Il n'y a pas de réelle animation, ce qui ne pose ici aucun problème.

Bande-son _____ 14
La musique d'accompagnement est agréable et la présentation s'enrichit d'une digitalisation vocale.

Prix _____ C

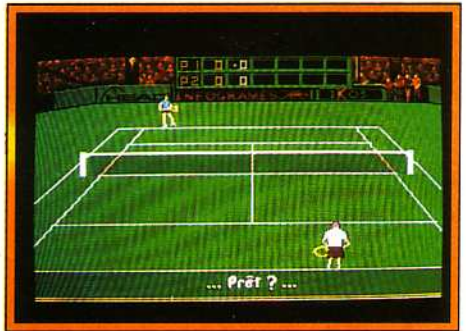


15 Advantage Tennis

AMIGA

Moins performant que *Great Court II* ou *Tennis Cup II*, *Advantage Tennis* pourra cependant se révéler un excellent choix comme second logiciel de tennis, grâce à la richesse de l'aspect stratégique.

Cette version Amiga est en deçà de la version Atari ST (voir Tilt 99) tout en restant d'un excellent niveau. Je ne reviendrai pas sur le système de jeu, qui privilégie la stratégie par rapport aux réflexes purs et durs, ou sur les possibilités du logiciel, variées à souhait, tant pour la diversité des coups que les types de tournois. La simplicité graphique des joueurs et du court sont censées améliorer l'animation. Il n'en est rien malheureusement. Si le déplacement des joueurs reste rapide, la balle subit en revanche un curieux effet de « pompage » lors du franchissement du filet. L'excellente gestion de la caméra, qui suit parfaitement l'action, est à porter au crédit du programme. Les bruitages font un large usage des digitalisations mais sont trop peu variés à mon goût. A mon avis, pour un premier logiciel de tennis sur Amiga, tournez-vous plutôt vers *Great Court II* ou *Tennis Cup II*. Si en revanche vous possédez déjà l'un d'eux,



VERSION ▲
Un bon jeu pour ceux qui possèdent déjà l'un des ténors du genre et qui désirent pratiquer un jeu plus en finesse et en stratégie.

◀ Les personnages sont un peu simplifiés et ne peuvent rivaliser avec ceux de *Great Court II* ou *Tennis Cup II*. C'est l'aspect stratégique qui fait l'intérêt d'*Advantage Tennis*, avec entre autres une gestion fine des différents coups.

Advantage Tennis vous fera passer d'excellent moments, privilégiant l'aspect tactique, si important dans ce jeu.

Jacques Harbonn

Editeur _____ INFOGRAMES

Type _____ tennis

Graphismes _____ 13

Le court et ses joueurs sont assez laids mais les images intermédiaires beaucoup plus impressionnantes.

Animation _____ 15

Le déplacement des joueurs est très rapide et le recentrage permanent de la « caméra » sur l'action très bien géré. Malheureusement, la trajectoire de la balle n'appelle pas les mêmes compliments.

Bande-son _____ 14

L'ambiance sonore est bien rendue, mais un peu lassante à terme car trop répétitive.

Prix _____ C

l'intelligence des monstres, codes pour accéder directement à un niveau et, surtout, possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément) enrichissent considérablement le programme. Un bon petit jeu qui ne vous fera pas regretter votre investissement.

Jacques Harbonn

Editeur _____ KINGSOFT

Type _____ action/stratégie

Graphismes _____ 10

Les graphismes sont clairs mais très simples et la mise en couleur peu attrayante.

Animation _____ 11

Rien de bien particulier à dire sur ce point.

Bande-son _____ 8

En dehors des chuintements des bombes et des explosions, le programme respecte votre concentration !

Prix _____ C



Au moins, les vilains ont vraiment des têtes de crapules : aucune chance de se tromper sur le camp de celui-là !

manœuvre beaucoup trop réduite pour être plaisante, et donc une jouabilité exécrable. A voir chez des amis, mais pas à acheter !

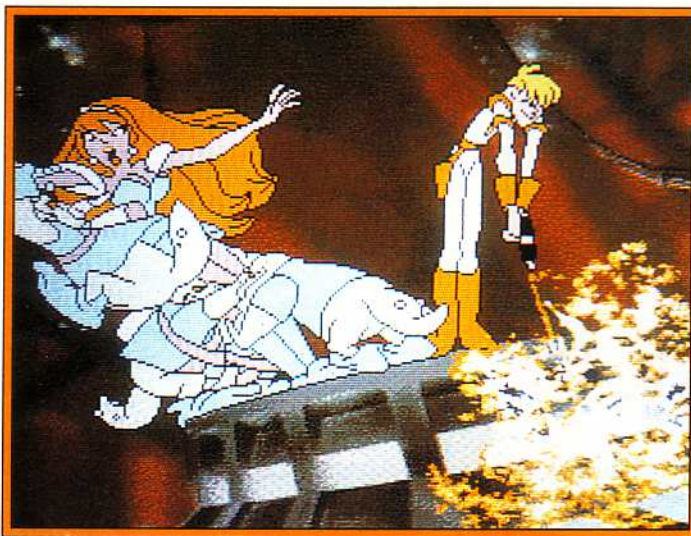
Jacques Harbonn

13 Bug Bomber

AMIGA

Ce jeu sans prétention, mêlant adroitement action et stratégie, est bien plus intéressant qu'il peut y paraître au premier abord.

À première vue, *Bug Bomber* ressemble à une énième version de *Pacman* : un labyrinthe vu du dessus, des bonus à récupérer, des monstres plus ou moins agressifs. Mais la ressemblance s'arrête en fait là. Il faut ici tuer les monstres en mettant à profit les nombreuses « bombes » dont vous disposez. Certaines vous permettent de vous



VERSION

C'est beau. Mais ce n'est que beau. Une fois de plus, il semble que beauté des graphismes et intérêt du jeu soient incompatibles. Existerait-il une malédiction qui frapperait Don Bluth et ses superbes créations... ?



NOUVEAUTE

D'un graphisme moyen, Bug Bomber est pourtant un jeu dont il est difficile de décrocher une fois la partie commencée.

frayer un passage jusqu'à un bonus d'énergie. D'autres explosent après un certain temps, au contact, à la « vue » d'un ennemi, etc. Vous pouvez même vous ruer directement sur les créatures, en veillant à disposer de suffisamment d'énergie pour survivre au choc. La réalisation est modeste, graphismes, animations et bruitages ne sortant guère de l'ordinaire. En revanche, le plaisir de jeu est au rendez-vous. La difficulté est bien progressive et les multiples options de départ (choix du nombre et de

12 Space Ace II

AMIGA

Space Ace II présente les mêmes qualités et défauts que les autres épisodes de la série. C'est superbe à regarder mais très vite lassant à jouer !

Après la version PC, que vous avez pu découvrir le mois dernier, voici la version Amiga de ce dessin animé informatisé de Don Bluth. Cette adaptation exploite pleinement les capacités de la machine, tant au niveau des graphismes, splendides et fort bien mis en couleur (la patte de Don Bluth n'y est pas étrangère), que de l'animation, très fluide, ou de la bande-son, qui fait la part belle aux digitalisations sonores de tout poil. La possibilité d'installer le jeu sur disque dur est une excellente idée, évitant les très fréquents accès disque, qui se sont cependant fortement raccourcis par rapport aux autres épisodes. Mais en dépit des améliorations, le principe de jeu reste malheureusement le même, avec une marge de

Editeur _____ READY SOFT

Type _____ action

Graphismes _____ 15

On reste toujours sous le charme de la qualité de ce dessin animé.

Animation _____ 15

L'animation est excellente mais les séquences vraiment très courtes.

Bande-son _____ 15

Digitalisations vocales et musicales se complètent pour donner l'ambiance.

Prix _____ E

10 Darkspyre

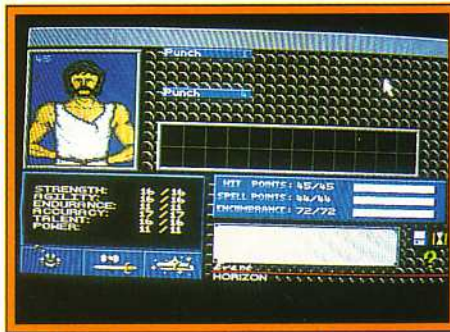
AMIGA

Proche de Gauntlet dans l'esprit et le style de jeu, Darkspyre privilégie l'aspect jeu de rôles, au détriment toutefois de la vigueur de l'action. L'ergonomie médiocre n'arrange guère le tout. A la rigueur, comme initiation aux jeux de rôles.

Les dieux sont de retour et ils recherchent un héros à leur mesure. Saurez-vous vous montrer digne de leur confiance en parvenant à purger le donjon de ses redoutables occupants ? Au début, vous pourrez opter pour un démarrage accéléré en choisissant directement de commencer avec un homme ou une femme préconçus. Toutefois, votre héros sera bien meilleur si vous acceptez de consacrer un peu de temps à sa création (assez simple, mais complète cependant). La réalisation est inégale. La représentation du donjon vu du dessus est agréable grâce à un effet de relief complémentaire. Les monstres sont assez variés et bien dessinés. L'animation du héros et des créatures, tout comme le scrolling, ne pose guère de problèmes. En revanche, la bande-son est déjà plus modeste. Mais c'est surtout sur les autres points que les choses se gâtent. L'ergonomie à la souris est franchement désagréable et l'on est sans cesse obligé de « soulever » l'écran d'état du héros pour déposer des objets dans ses poches. De plus, les combats sont trop rudimentaires, en dépit paradoxalement de possibilités de jeu variées. Dark-spyre n'est pas parvenu à me captiver, moi qui suis un passionné du jeu de rôles.

Jacques Harbonn

NOUVEAUTE



Un scénario assez riche et une bonne animation n'arrivent pas à compenser une ergonomie franchement désastreuse.

Editeur _____ **ELECTRONIC ZOO**
Type _____ **rôles/action**
Graphismes _____ **12**
Les plans sont clairs mais les décors un peu monotones.
Animation _____ **13**
Bien qu'assez classique, elle reste agréable, tant pour le déplacement du héros que pour le scrolling multidirectionnel.
Bande-son _____ **10**
La musique de présentation est bonne mais les bruitages de jeu beaucoup plus restreints.
Prix _____ **C**

13 PGA Tour Golf Tournament Course Disk



NOUVEAUTE

AMIGA

Pour tous ceux qui trouvaient PGA Tour Golf trop facile, Electronic Arts propose trois nouveaux parcours. Au menu, quatre trous classés parmi les soixante plus difficiles du monde. Vous pourrez ainsi passer vos week-end sur les greens les plus prestigieux du monde.

Ces parcours supplémentaires d'un bon programme de golf sont une reproduction fidèle de trois circuits renommés. Une nouvelle jeunesse propre à dérouiller vos clubs.

Electronic Arts nous propose un *Tournament Course Disk* idéal pour enrichir la relative pauvreté du *PGA Tour Golf* (deux parcours uniquement). L'installation éventuelle sur disque dur s'effectue sans problème. Ces trois parcours supplémentaires (Southwind, Eagle Trace et Scottsdale) sont tirés

des grandes épreuves internationales, le second comprenant même quatre trous classés parmi les soixante les plus ardues du monde. Il faut vraiment, pour les parcours, savoir swinguer fort, mais aussi avec une précision diabolique, le moindre écart vous conduisant immédiatement dans un bunker ou dans l'eau.

Dans certains cas, il est même préférable de choisir un trajet plus long mais plus sûr. Un complément utile à un excellent programme de golf, l'un des meilleurs sur cette machine.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **ELECTRONIC ARTS**
Type _____ **parcours de golf**
Graphismes _____ **15**
Ces nouveaux parcours sont bien représentés, tant en vue aérienne qu'en vue pseudo 3D.
Animation _____ **-**
Bande-son _____ **-**
Ces deux éléments dépendent en fait du programme lui-même et l'on sait qu'ils sont réussis, l'animation en particulier.
Prix _____ **B**



Paperboy 2

PC

Ce second volet apporte bien peu de chose et la réalisation médiocre n'est pas faite pour relever la sauce. A oublier au plus vite.

Le petit livreur de journaux a repris du service pour effectuer de nouvelles tournées. Son but : livrer les abonnés, mais aussi dégrader les maisons des non-abonnés et enquiquiner les personnes de rencontre. La réalisation est assez médiocre. On cherche désespérément les 256 couleurs annoncées dans la notice. Le dessin des maisons est meilleur sans être vraiment bon. La bande-son offre une musique correcte sur Sound Blaster mais les bruitages sont quasi inaudibles tant ils sont ténus. Mais c'est en fait l'animation qui pêche le plus. Le scrolling diagonal est tout juste correct sur un 486 dx 33 (haché et lent sur un 286) et se ralentit lamentablement dès qu'un sprite autre que votre joueur se met à bouger ! Ajoutez à cela que l'ergonomie clavier n'est pas des plus confortables. Bref, un flop !

Jacques Harbonn

Editeur _____ **MINDSCAPE**
Type _____ **action**
Graphismes _____ **10**
Les décors sont assez travaillés mais la mise en couleur médiocre.
Animation _____ **3**
Le scrolling est une véritable honte, même sur un PC surpuissant.
Bande-son _____ **10**
La musique est agréable mais les bruitages difficiles à entendre.
Prix _____ **C**



Aucun intérêt à cette seconde mouture.

NOUVEAUTE

14

Harpoon Battleset 2 & 3

AMIGA

Que les possesseurs d'Amiga qui avaient aimé Harpoon se réjouissent : après la sortie de data disks sur PC (voir Tilt 100), ils arrivent maintenant sur leur machine.

B5... coulé ! Les possesseurs d'Amiga disposent à leur tour de data disks pour leur simulateur de combats navals préféré. Pour ceux qui veulent devenir maîtres de la Méditerranée...



Pas de grandes différences entre ces versions Amiga et celles testées sur PC dans le numéro précédent. Le nouveau Updated Harpoon inclut le Battleset 2, soit de nouveaux scénarios en Atlantique Nord en 1990. Pour utiliser le Battleset 3, qui vous entraînera en Méditerranée et vous opposera aux peuples du Moyen Orient, vous devrez déjà posséder une version de Harpoon. Votre but est de conquérir l'ensemble de la carte proposée en faisant évoluer sur celle-ci toutes vos troupes. Ces dernières se composent de navires de guerre, de sous-marins, de porte-avions, d'avions et d'hélicoptères. Les ordres se donnent à la souris, à l'aide de menus déroulants. Quant aux mouvements des forces, ils sont visualisés à

moins fins que sur les versions PC. Il n'y a rien à redire sur les animations et si vous trouvez que vos forces n'avancent pas assez vite, une option « accélérer le temps » a été prévue. Les phases musicales et de bruitages sont moyennes et assez rares mais l'intérêt réel du jeu n'en est pas amoindri. Les adeptes de Harpoon pourront entreprendre de nouvelles campagnes militaires et y trouveront très certainement leur compte.

Thomas Alexandre

Editeur _____ ELECTRONIC ARTS

De nouveaux scénarios réactualisés qui enchanteront les passionnés de Harpoon.

Type _____ wargame naval

Graphismes _____ 13

Des graphismes un peu fades mais cela n'ôte rien à l'intérêt tactique que l'on peut porter à ce jeu.

Animation _____ 12

Les seules animations sont les déplacements des forces et les quelques scènes d'attaques. Les chargements sont assez lents comparativement aux versions PC.

Bande-son _____ 12

Les musiques et les bruitages sont rares mais corrects.

Prix _____ C & B



Vous disposez de 34 unités aériennes sur l'aérodrome de Crotone : de quoi pouvoir inquiéter vos adversaires...

l'aide de quatre fenêtres. Les armées se déplacent sur des cartes militaires et toutes les vues sont très réalistes. Un menu permet de visualiser chaque type d'appareil et fournit au joueur toutes ses caractéristiques. Les graphismes, bien qu'un peu monotones, car utilisant toujours les mêmes couleurs, sont très corrects et réalistes. Ils sont légèrement

La conversion sur Amiga ne profite qu'en partie des capacités supérieures de la machine. Ainsi, les graphismes ne semblent pas faire usage des 32 couleurs de l'Amiga et les décors sont toujours aussi succincts. Heureusement, le dessin bien travaillé des engins des concurrents et des deux membres de la diabolique équipe viennent relever le niveau. En revanche, l'animation est beaucoup plus fluide et rapide, ce qui se sent surtout au niveau du scrolling. La bande-son a également profité de ces améliorations : régimes du moteur mieux rendus, tout comme les « accompagnements » des sauts. Une bonne adaptation de ce jeu plus prenant qu'il peut y paraître au premier abord. Jacques Harbonn

Editeur _____ HI-TEC

Type _____ action multigenre

Graphismes _____ 12

Les décors sont d'une grande platitude mais les sprites bien travaillés.

Animation _____ 14

Le scrolling latéral est d'un bon niveau et l'animation des sprites simple mais efficace.

Bande-son _____ 11

La bonne musique de présentation disparaît au profit de bruitages sympathiques.

Prix _____ B



Sapristi, saprista, souris blanche et face de rat ! Diabolo, sors-moi de là...

14

Fascination

AMIGA

Si le scénario reste intéressant (bien qu'un peu trop linéaire à mon goût), cette adaptation sur Amiga a malheureusement perdu au passage ce qui faisait une partie du charme original : les graphismes hauts en couleur et la superbe séquence de présentation vidéo digitalisée.

Nous vous avons déjà présenté dans le Tilt 96 la version PC de ce programme. Je ne reviendrai donc pas sur le scénario, qui consiste à faire parvenir une ampoule d'aphrodisiaque à son légitime propriétaire. Les conseils donnés par Jean-Loup vous permettront de franchir aisément les pre-

11

Wacky Races

AMIGA

Nous vous avons déjà présenté dans le Tilt 98 la version Atari ST de ce jeu d'action sans prétention, mettant en scène Satanas, Diabolo et les autres joyeux lurons de la course infernale.

● VERSION

Pour les Don Juan cathodiques, les Aldo Maccione des disques durs, voilà une aventure qui mettra à rude épreuve leur charme et leur charisme : les jeunes femmes savent se défendre.



mières étapes. Une petite précision, toutefois : le code d'ouverture de la mallette est « AARGH », et non « ARGHH », comme nous l'avions écrit. L'aventure reste intéressante, en particulier grâce aux vastes possibilités d'utilisation d'un objet et aux nombreuses astuces à découvrir, toujours logiques. Cependant, le côté très linéaire de l'aventure pourra gêner certains. En ce qui concerne l'adaptation proprement dite, les graphismes restent agréables mais ont perdu une partie de leur charme. La bande sonore ne comprend plus que de courtes séquences musicales. Enfin, exit la superbe séquence digitalisée animée de la version PC. En revanche, la jouabilité reste au rendez-vous, avec une excellente réponse de la souris et une ergonomie agréable. *Fascination* fascine moins sur *Amiga* que sur *PC* mais reste un bon choix, d'autant que le jeu est en français. Jacques Harbonn

Editeur _____ TOMAHAWK
Type _____ aventure graphique
Graphismes _____ 14

Les graphismes sont agréables, sans pour autant sortir de l'ordinaire. En revanche, la mise en image variée est à porter au crédit du logiciel.

Animation _____ -
Bande-son _____ 8

En dehors de la présentation musicale, bien jolie, l'aventure elle-même est presque silencieuse, exceptés quelques rares bruitages et courtes séquences musicales.

Prix _____ C



Un logiciel qui fait partie du club restreint des jeux d'aventure traduits en français. Une bonne initiative.



Des graphismes et une animation moyens pour un jeu aux multiples possibilités.

4D Sports Driving

Une nouvelle course automobile intéressante pour les options proposées mais qui n'apporte rien de nouveau au monde de la simulation de conduite.

Reprenant le principe de *Hard Drivin'*, Mindscape nous propose une nouvelle simulation de conduite sur le « Circuit des Epreuves ». Onze voitures différentes (Porsche, Ferrari, Jaguar...) avec chacune ses caractéristiques, vous attendent. En fonction du véhicule pour lequel vous optez, le tableau de bord et la conduite sont différents. Le but du jeu est d'arriver à boucler le circuit et ses obstacles pour figurer parmi les meilleurs. Sur votre chemin, les cascades, toutes plus dangereuses les unes que les autres (le saut, la boucle, le tunnel, les bords relevés, le *corkscrew*...), vous attendent et elles mettent à l'épreuve vos talents d'as du volant. Si vous désirez corser le parcours, vous avez la possibilité de choisir un adversaire parmi six. Les contrôles se font au joystick, à la souris ou au clavier. A noter : la prise en main de la

voiture est assez difficile. les graphismes en 3D surfaces pleines sont corrects mais beaucoup moins travaillés que ceux de *Hard Drivin'*. Quant aux animations, elles sont un peu saccadées. Si la bande musicale devient vite énervante, les sons (dérapage, bruits du moteur, accidents...) restent potables. L'intérêt du jeu vient surtout du grand nombre d'options proposées. Un éditeur de circuit est intégré et il vous permet de créer vos propres circuits en y disposant routes, obstacles, arbres, maisons, de choisir le terrain et même le type de contrées traversées. Ceux qui voudront revoir leurs prouesses apprécieront la caméra, qui peut enregistrer jusqu'à dix minutes de conduite. Une bonne idée, mais qui est malheureusement gâchée par le manque de sérieux quant à la réalisation technique.

Thomas Alexandre

Editeur _____ MINDSCAPE
Type _____ course de voiture

Graphismes _____ 11
Très moyens comparés aux capacités de l'Amiga. Vue du haut, la voiture ressemble à une boîte.

Animation _____ 10
Il est navrant que cette course soit aussi saccadée.

Bande-son _____ 10
Seuls les bruitages parviennent à créditer cette course. Heureusement, on peut couper la musique.

Prix _____ C



Bien que molle, l'animation a tout de même réussi à surprendre le photographe !

Wide World of Sports Boxing

En dépit d'options de jeu assez variées, ce logiciel de boxe ne sort pas de l'ordinaire, en particulier du fait d'une animation un peu molle.

Cette simulation de boxe vous invite à disputer le championnat du monde. Avant de commencer, il est important de créer votre boxeur, de manière à le rappeler plus tard. Cette création s'effectue automatiquement,

mais vous avez la possibilité d'affiner ensuite les caractéristiques du boxeur. La réalisation est inégale. Les graphismes sont de bonne facture, tant pour les images, de présentation que pour le jeu lui-même qui comporte des sprites de grande taille. La combinaison de deux plans (vue aérienne lorsque les joueurs sont éloignés et vue classique lorsqu'ils sont en contact) est une bonne idée. En revanche, l'animation est un peu molle, ce qui gêne dans un sport censé être rapide. De plus je trouve la panoplie de coups un peu limitée. La bande-son offre quelques digitalisations vocales de présentation mais le jeu lui-même est plus modestement sonorisé. Sans être mauvais, ce programme ne vous procurera pas le frisson des grandes rencontres.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **DATA EAST**
Type _____ **boxe**
Graphismes _____ **13**
L'un des points forts du programme, avec des images de présentation bien rendues et des sprites de grande taille.
Animation _____ **11**
La variation de l'angle de vue est une bonne idée mais l'animation manque de pêche.
Bande-son _____ **10**
La présentation s'enrichit d'une courte digitalisation sonore mais les bruitages de combat sont assez plats.
Prix _____ **C**

13 Pinball Dreams

AMIGA

Les amateurs de flipper vont être contents. Maintenant, plus besoin de marcher dans le froid jusqu'au bistrot ! leur suffit d'allumer leur Amiga pour jouer à un des quatre flippers proposés par *Pinball Dreams*.



Plus besoin de mettre de pièces dorénavant. Une simple pression sur les touches de fonction vous donneront des crédits à volonté. Vous avez le choix entre quatre flippers de difficulté croissante. Chacun possède ses propres graphismes et thèmes



Une très bonne réalisation mais est-il judicieux d'adapter le flipper sur micro ? musicaux. Le premier, nommé *Ignition*, vous projette aux limites du système solaire. *Steel Wheel* recrée l'ambiance mouvementée de l'ancien Far West alors que *Beatbox* fera danser votre bille au son des derniers tubes des charts américains. Le dernier, enfin, porte bien son nom : *Nightmare*. C'est de loin le plus difficile de tous. C'est indéniable, la réalisation de *Pinball Dreams* a été soignée. Les graphismes sont superbes. L'animation (50 images par seconde) est très fluide et les effets de rebond de la bille, calculés en temps réel, sont assez proches de la réalité. Les musiques ne sont pas en reste, personnalisant de manière très convaincante chacun des flippers. Cependant, on ne peut pas dire que *Pinball Dreams* soit un jeu exceptionnel. Malgré de nombreux bonus (jackpot, extra-ball, spécial, etc.) et la présence de rampes surélevées, on se désintéresse du jeu au bout d'une dizaine de parties. La plupart du temps, il suffit juste de renvoyer la bille et de laisser faire le hasard. En fait, le thème du flipper sur ordinateur reste assez limité. On est quand même loin de retrouver

l'ambiance et l'intérêt des véritables machines. De plus, les quatre flippers proposés sont assez simplistes et on en fait rapidement le tour. La possibi-

Finis les coups de pied générateurs de tilt, disparu le regard admiratif des filles devant vos scores, terminés les bougonnements de la caissière sans monnaie : le flipper est sur votre micro mais il est loin d'égaliser les meilleurs Gottlieb.

té de jouer à huit est une bonne trouvaille mais tout cela ne suffit pas à en faire un hit.

Marc Menier

Editeur _____ **DIGITAL ILLUSIONS**
Type _____ **flipper**
Graphismes _____ **15**
Les capacités graphiques de l'Amiga sont bien exploitées.
Animation _____ **16**
Rapides et fluides. Du beau travail.
Bande-son _____ **16**
Une très bonne ambiance sonore.
Prix _____ **C**

6 Alcatraz

AMIGA

Les programmeurs d'Infogrames nous prouvent avec brio que, même de nos jours, ils sont capables de sortir des jeux médiocres et sans originalité.

Le chef du cartel de la drogue, Miguel Tardiez, s'est réfugié avec ses hommes dans l'ancienne et tristement célèbre prison d'Alcatraz. Pour l'en déloger, on fait appel à deux commandos surentraînés, Fist et Birdy. Leur mission est simple : éliminer toute résistance et régler le « cas » Miguel (clas-



Un scénario nul pour une réalisation d'un niveau douteux. A oublier.

sique !). Vous pouvez jouer à *Alcatraz* seul ou bien à deux. En mode deux joueurs, l'écran est divisé et chacun joue sa partie, en équipe ou bien séparément. Vous débutez avec de simples couteaux (sympa, l'état-major !) mais au cours du jeu, vous pouvez récupérer les armes sur le corps des ennemis morts : mitrailleuses, grenades et lance-flammes. La réalisation du jeu est à la hauteur du scénario, au ras des pâquerettes. Les graphismes sont ternes et les animations saccadées. Les bruitages sont pauvres et, pour finir, l'écran de jeu est bien trop petit en mode deux joueurs. Les programmeurs donnent l'impression d'avoir bâclé le jeu. On se demande ce que peut espérer Infogrames en sortant un tel jeu, étant donné la concurrence farouche que lui opposent des softs comme *Wolfchild* ou bien encore *Leander*. Un soft voué à l'oubli.

Marc Menier

Editeur _____ INFOGRAMMES
 Type _____ action
 Graphismes _____ 7
Un manque de couleurs consternant.
 Animation _____ 6
Les sprites sont petits et le scrolling saccadé.
 Bande-son _____ 5
Après la présentation, mieux vaut écouter la radio.
 Prix _____ C

7 **Cyber Cop**
AMIGA



Un logiciel qui ne soulèvera pas l'enthousiasme des foules...

Rien de bien passionnant dans ce beat-them-all/plates-formes peu original et finalement monotone.

Vous incarnez un robot qui va tenter de faire régner l'ordre dans une ville infestée de bandits de toutes sortes. Les attaquants sont nombreux et se répartissent sur les différents niveaux pour vous attaquer. Votre pauvre pistolet de départ vous semblera bien lent, mais grâce aux bonus (libérés à la mort de certains adversaires), vous pourrez vous doter d'un armement plus rapide et plus puissant. La réalisation n'est guère enthousiasmante sans être catastrophique pour autant. Les graphismes sont moyens (en dehors du sprite du robot, bien réalisé) et l'animation du même tonneau. Pour la bande-son, il faut choisir entre des bruitages moyens ou une musique déjà meilleure. L'action est insipide (tirer sur tout ce qui bouge) et la recherche de l'accès aux plates-formes supérieures ne suffit pas à sauver le programme. Au suivant.

Jacques Harbonn

Editeur _____ ENERGIZE
 Type _____ eat-them-all/plates-formes
 Graphismes _____ 10
Tout est terné sans être vraiment moche. Seul le robot tire son épingle du jeu.
 Animation _____ 9
Les mouvements des attaquants manquent de naturel et de variété.
 Bande-son _____ 9
Il faut choisir entre des bruitages quelconques ou une musique plus réussie.
 Prix : _____ C

13 **PC**



Les graphismes ne parviennent pas à masquer les rides de ce jeu des Bitmap Brothers : même s'il reste un bon logiciel, il aura du mal à égaler la concurrence.

Cadaver

Au plus profond des entrailles de son château, Wulf, un nécromancien, attend sa prochaine victime. Le nain Haradoc explore la centaine de salles et de couloirs, plus par cupidité (des trésors jonchent le sol des souterrains) que pour l'honneur et la gloire. Afin de déjouer les pièges qui se dressent sur son passage, il fait appel autant à son intelligence et à sa magie qu'à sa force.

Voir *Cadaver* sur l'écran de nos PC cette fois était un événement qu'il ne fallait pas rater. Malheureusement, le temps ne l'a pas arrangé. Ce n'est pas qu'il soit très différent des versions Amiga ou Atari mais, en comparaison avec les nouveaux jeux d'aventure PC, *Cadaver* a pris un sacré coup de vieux. Tout d'abord, la représentation 3D isométrique qui, ne l'oublions pas, a fait le bonheur des 8 bits, est assez lourde à gérer. Le joueur a du mal à trouver sa place dans cet environnement. Le contrôle de ses mouvements est très déroutant car il se modifie à chaque changement de salles. Les sauts du nain sont imprécis et il est difficile de juger de sa position dès qu'il est surélevé. Ensuite, les monstres sont comme des lions dans une cage : ils tournent en rond. Les combats manquent de variété et il faut posséder la bonne formule pour les faire disparaître. Pour un jeu d'aventure/action, c'est léger. Enfin, la gestion des objets ramassés au cours de l'aventure manque de clarté. Ne croyez pas que *Cadaver* soit juste bon à être enterré. Ses défauts l'empêchent seulement de figurer parmi les meilleurs. Ses superbes graphismes très réalistes, l'ampleur des niveaux et son scénario parfaitement ficelé le maintiennent dans la moyenne des bons jeux d'aventure/action.

Laurent Defrance

Les Bitmap Brothers se sont rendus célèbres par un jeu d'aventure/action en 3D isométrique, déjà testé dans *Tilt 83 : Cadaver*. A cette époque, ce type de jeux remportait un vif succès, grâce à la nouveauté du genre. Aujourd'hui, la concurrence est rude et *Cadaver* en a fait les frais.

● VERSION

Editeur _____ IMAGE WORKS
 Graphismes _____ 16
Un travail soigné pour des décors réalistes qui vous plongent dans l'atmosphère viciée des bas-fonds du château.
 Animation _____ 9
Une animation lourde et sans surprise.
 Musique _____ 15
Une superbe musique d'introduction qui annonce les futurs combats.
 Bruitages _____ 12
Réduits à leur plus simple expression : pas, déplacement d'objets... La résonance est la grande absente de ces bruitages.
 Jouabilité _____ 8
Difficile de diriger son personnage dans ce décor en 3D. Les commandes de déplacement sont différentes pour chaque salle.
 Langues _____ anglais, français ou allemand
 Prix _____ C



Un jeu destiné au placard à court terme.

4 **Cover Girl**
Poker
AMIGA

Un strip-poker avec huit belles et des séquences animées : voilà qui est alléchant ! Las ! Elles jouent toutes lamentablement mal. A oublier !

Ce nouveau strip-poker vous propose d'affronter, seul ou avec des amis, l'une des huit belles jeunes femmes. Vous pourrez enchérir jusqu'à trois fois consécutives avant de changer vos cartes (jusqu'à cinq) puis surenchérir au besoin pour une nouvelle série de trois fois. La réalisation est très inégale. Si certaines digitalisations sont jolies et les séquences animées amusantes, en contrepartie d'autres images sont beaucoup moins réussies. De plus, on aurait aimé disposer d'un affichage plein écran, que le mode zoom ne suffit pas à compenser. La possibilité de commentaires en différentes langues est judicieuse, mais les commentaires eux-mêmes insipides. Enfin, et surtout, ces partenaires jouent mal, ne sachant ni bluffer, ni apprendre votre tactique de jeu et il ne faut pas plus de quelques minutes pour les mettre dans le plus simple appareil. Un programme qui finira dans un placard après deux ou trois parties.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **EMOTIONNAL PICTURES**
Type _____ **strip-poker**
Graphismes _____ **13**
Certaines digitalisations sont belles, d'autres moins mais le mode HAM aurait permis une toute autre qualité.

Animation _____ **13**
Les quelques animations d'effeuillages (en monochrome) sont correctes.

Bande-son _____ **12**
Les musiques sont variées mais l'absence de bruitage nuit à ce type de jeu.

Prix _____ **C**

9 Indy Heat



Vous vous trouvez dans le pixel jaune en haut de l'écran. Difficile à croire, non ?

AMIGA

En dépit de quelques atouts, cette course de voiture sur circuit ne parvient pas à accrocher, la vue adoptée limitant beaucoup le plaisir de conduite.

Indy Heat propose une course de voiture sur circuit, dans un challenge qui vous oppose à trois autres bolides tenus par des amis ou le programme. Le circuit est vu

dans son intégralité, dans une vue aérienne latérale, à la manière des jeux que l'on réalisait il y a quelques années. Outre la conduite elle-même, il faut aussi penser à gérer votre voiture (essence, dégâts), de manière à vous arrêter à temps à votre stand. L'argent gagné dans les épreuves va vous permettre d'améliorer votre voiture. La réalisation n'est pas mauvaise. Les décors du circuit sont assez travaillés et les parcours eux-mêmes variés. L'animation des véhicules rend compte des effets d'inertie. Malheureusement, la vue adoptée et la taille ridicule de la voiture empêche de s'y croire vraiment. Rien à voir avec un *Vroom* ou un *Lotus II*.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **STORM**
Type _____ **course de voiture**
Graphismes _____ **12**

Les circuits sont assez travaillés avec un petit effet de relief donné par les ombres.

Animation _____ **12**
L'animation des véhicules est correcte mais il faut dire que cela n'était guère difficile vu la taille des sprites.

Bande-son _____ **12**
Là encore, c'est acceptable sans être vraiment étonnant.

Prix : _____ **C**



Quest for Agravain

AMIGA

Ce beat-them-all/plates-formes dispose de quelques atouts mais l'action est trop insipide pour intéresser le joueur à long terme.

En dépit du nom et de la présentation évoquant les jeux de rôles, ce programme n'est



Un intérêt qui s'émeuse très vite : l'action est beaucoup trop répétitive.

en fait qu'un banal beat-them-all/plates-formes. Chevalier armé de votre fidèle épée magique qui peut pourfendre ou tirer des flèches (? !), vous allez parcourir différents mondes. Il faudra récupérer au passage les calices et les bonus. La réalisation est agréable, avec en particulier un joli dégradé de ciel et un scrolling vertical efficace. Le reste des décors est en revanche un peu répétitif et les monstres trop peu changeants. La musique d'accompagnement lasse un peu à terme, tout comme les digitalisations vocales peu nombreuses. Le principal problème réside en fait dans l'action, beaucoup trop répétitive. Après quelques parties, on laisse là le chevalier et son épée.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **CODEMASTERS**
Type _____ **beat-them-all/plates-formes**
Graphismes _____ **12**

Un beau ciel mais des décors peu travaillés.

Animation _____ **14**
Les monstres bougent correctement et le scrolling est efficace.

Bande-son _____ **11**
Musique et digitalisations vocales, mais l'ensemble n'est pas convainquant.

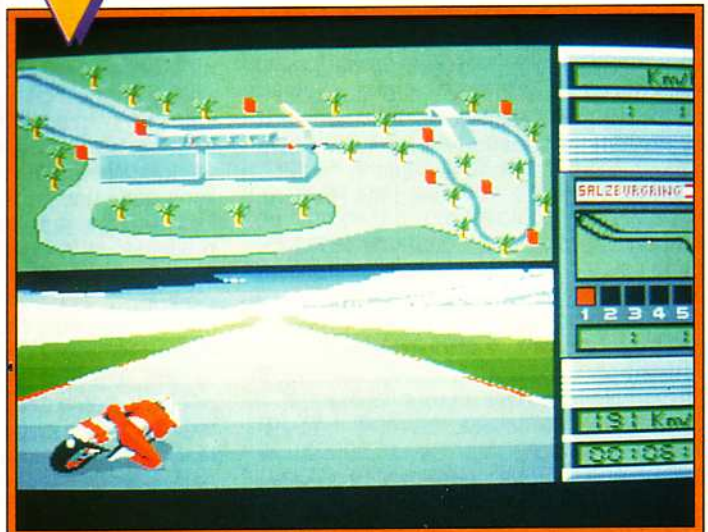
Prix : _____ **C**

14 Hot Rubber

AMIGA

Sans être un hit, cette course de moto sur circuit possède assez d'atouts pour vous faire passer de bons moments seul ou à deux.

Des graphismes travaillés, une animation fluide, une bande-son honnête pour un logiciel de bonne facture qui n'apporte rien de neuf au monde de la simulation moto.



Pour célébrer l'arrivée de BATTLE ISLE sur PC

UBI SOFT **TILT** COBRA LOISIRS
MICROLOISIRS

s'associent pour organiser un

CONCOURS BATTLE ISLE

1er prix : PAINT BALL GAME!

Les 5 premiers auront l'honneur de se mesurer à une équipe détonante TILT / UBI SOFT... pour une inoubliable après-midi de PAINT BALL.

Le Paint Ball est une course poursuite en forêt. Il s'agit de lancer des billes de peinture sur vos adversaires.

Comment reconnaît-on l'équipe perdante? C'est celle dont les combinaisons (fournies par Cobra Loisirs) sont les plus colorées!!!

Les 5 suivants gagneront un jeu sur
ST-AG ou PC.

Participez au grand tirage au sort en nous renvoyant les réponses aux 3 questions avant le 25 mai 92 sur carte postale obligatoirement à:

UBI SOFT-concours Battle Isle
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois.

Précisez vos nom, prénom, adresse, âge et la marque de votre ordinateur.



L'unité désignée par la flèche est un :
a) Scorpion
b) Provider
c) Sphinx



Que fait le robot sur la partie gauche de l'écran?

- a) il rentre dans la salle des machines d'un bateau
- b) il prend d'assaut un bâtiment
- c) il rentre chez lui pour se reposer



D'après vous, quelle partie de l'écran est en mode déplacement (move)?

Cette course de moto vous propose douze circuits choisis parmi les grandes compétitions internationales. Les graphismes des motos et les décors du circuit sont bien travaillés. L'animation ne pose aucun problème. Les régimes du moteur sont criants de vérité mais les pneus sont bien silencieux. La jouabilité est excellente et le choix boîte auto ou manuelle laisse chacun libre de ses désirs. En fait, seul l'écran de jeu un peu petit en solitaire (le second écran du jeu à deux est utilisé pour fournir une vue aérienne et le manque total d'innovation empêche ce programme de parvenir aux Hits. Mais il fera passer cependant de très bons moments aux pilotes en chambre.

Jacques Harbonn

Editeur _____ **PALACE**
Type _____ **course de moto**
Graphismes _____ **14**
Les motos sont bien dessinées et les décors réalistes.
Animation _____ **15**
Le paysage défile de façon fluide et rapide et l'impression de vitesse est accentuée par les bandes alternées de la piste.
Bande-son _____ **12**
Parfaite pour les moteurs, elle est bien indigente pour le reste.
Prix : _____ **C**

place trois de ses joueurs selon le nombre indiqué par les dés. Les fautes, touches, corners et même hors-jeu sont pris en compte par l'arbitre qui commet une fois sur quatre des fautes d'arbitrage. Le match terminé, vous faites le bilan financier de la rencontre. Il n'y a pas de véritable gestion de joueurs comme dans *Player Manager* ou *Football Crazy*. L'aspect du jeu le plus surprenant est la partie de foot. Imaginez un échiquier où les pièces seraient des joueurs de foot dont les déplacements sont déterminés par un lancer de dés ! Une véritable stratégie est mise en place pour parvenir à porter la balle dans le camp adverse. Malheureusement, les possibilités de déplacements sont limitées et il est bien difficile de récupérer une balle perdue. L'équipe en possession du ballon a toutes les chances de garder la maîtrise du jeu jusqu'au coup de sifflet final. *Challenge Foot* est plus un jeu de réflexion/stratégie qu'une simulation de foot. Néanmoins, son originalité, sa simplici-

té de prise en main et la possibilité qu'il offre de jouer à six joueurs sont des atouts indéniables. Un logiciel à essayer sans retenue (même les plus jeunes bénéficient de leur *Challenge Foot Junior*, avec moins de paramètres à gérer).
 Laurent Defrance

Editeur _____ **GENERATION 5**
Type _____ **simulation/foot/stratégie**
Graphismes _____ **13**
Dans ce type de jeu, les graphismes ne représentent pas l'essentiel. Cela dit, la représentation du terrain et des joueurs est correcte.
Animation _____ **13**
Les plongeurs du gardien sont assez réalistes. Pour le reste, l'animation est limitée aux déplacements des joueurs de case en case.
Bande-son _____ **13**
Les quelques bruitages sont bien rendus et la musique est satisfaisante.
Prix _____ **C**



Un football aux allures de wargame.

Challenge Foot

Genération 5 est surtout connu pour ses logiciels éducatifs. Cela ne l'a pourtant pas empêché de développer un jeu de foot très original et qu'il est bien difficile de classer.

Challenge Foot vous propose de devenir à la fois président, entraîneur et joueur d'une équipe européenne. La partie gestion du club (facultative) vous fait jongler avec les recettes (droits TV, sponsors, subventions...), les dépenses (salaires des joueurs, impôts, achats de vedettes...) et la banque (emprunt, épargne...). Une fois l'aspect financier réglé, vous vous retrouvez sur le terrain. Il est découpé en carreaux qui représentent un damier de 18 cases sur 11. A tour de rôle, chaque entraîneur dé-

PC

15

The Amazing Spiderman

Parfaitement identique à la version Amiga testée dans *Tilt87*, *The Amazing Spiderman* est avant tout un jeu de réflexion original et passionnant. Empire a su recréer l'ambiance particulière de la bande-dessinée.

Admirateurs de l'Araignée, votre héros a besoin de votre dextérité et de vos réflexes. Ben Grimm dirait : « Ça va chauffer ! »



L'homme-araignée doit traverser un nombre impressionnant de tableaux où les pièges et les mécanismes diaboliques ont de quoi vous rendre fou. Accroché à son fil, qu'il peut diriger dans huit directions, il survole la situation. Les interrupteurs qui tapissent les murs de ce laboratoire démesurément grand ouvrent des passages secrets ce qui permet d'aller toujours plus loin. En toile de fond, des décors moyens, un héros trop petit et une jouabilité, au clavier, assez difficile. Et malgré ces défauts, *The Amazing Spiderman* est un jeu très prenant. On veut toujours aller plus loin, voir ce qui se trouve derrière telle porte. Les décors sont très variés, même s'ils ne sont pas de qualité supérieure. *The Amazing Spiderman*, est un jeu de réflexion « intelligent », qui met le joueur dans des conditions optimales pour réussir (des salles entières sont prévues pour se refaire une santé). Vous

prenez le temps qui vous est nécessaire pour résoudre chaque énigme. Globalement, *The Amazing Spiderman* est un jeu réussi qui fera le bonheur des fans de l'homme araignée.
 Laurent Defrance

Editeur _____ **EMPIRE**
Type _____ **action/réflexion**
Graphismes _____ **13**
On appréciera surtout l'apparition progressive du squelette de Spiderman, à chaque fois qu'il perd de l'énergie. Le reste du décor est assez sommaire.
Animation _____ **14**
Il faut le voir se balancer au dessus du vide accroché à son fil ! Les animations des ennemis manquent de variété.
Bande-son _____ **13**
Peu de bruitages mais une musique passe-partout acceptable.
Prix _____ **C**

NOUVEAUTE

VERSION

"MICRO KID'S" "MICRO KID'S" "MICRO KID'S" "MICRO KID'S" "MICRO KID'S" "MICRO KID'S" "MICRO KID'S"

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans

sur **FR**

le mercredi à 17 h 35 et le dimanche
à 9 h 15 et tous les jours

sur **FUN Radio** avec Trez



MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
SUPERSKI N°2	MICROIDS	ST, AMIGA, PC
VROOM	LANKHOR	ST, AMIGA
GRAND PRIX	MICROPROSE	ST, AMIGA
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
POPULOUS N2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC
ROBOCOP 3	OCEAN	ST, AMIGA
SPECIAL FORCES	MICROPROSE	ST, AMIGA
POWERMONGER DATA DISK	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2	US GOLD	PC
HARPOON	ELECTRONIC ARTS	PC, AMIGA
THE SIMPSONS	OCEAN	ST, AMIGA, PC, AMSTRAD
WWF SUPER STARS	OCEAN	ST, AMIGA, PC, AMSTRAD
LES AVENTURES DE MOKTAR	TITUS	ST, AMIGA, PC



CONSOLE

MEGADRIVE		GAME BOY	
DONALD DUCK	SEGA	SUPERMARIOLAND	NINTENDO
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	BUGS BUNNY	KEMCO
ROLLING THUNDER 2	NAMCO	DUCK TALES	CAPCOM
KID CHAMELEON	SEGA	PRINCE OF PERSIA	VIRGIN GAMES
EA HOCKEY	ELECTRONIC ARTS	ADVENTURE ISLAND	HUDSON SOFT
SEGA MASTER SYSTEM		NES	
ASTERIX	SEGA	SUPER MARIO 3	NINTENDO
DONALD DUCK	SEGA	BATMAN	SUNSOFT
SUPER KICK OFF	US GOLD	SUPER MARIO 2	NINTENDO
SONIC HEDGEHOG	SEGA	SUPER MARIO BROS	NINTENDO
MICKEY MOUSE	SEGA	DOUBLE DRAGON 2	SEGA
LYNX		SUPER FAMICOM	
RYGAR	ATARI	SUPER MARIO 4	NINTENDO
STUN RUNNER	ATARI	ZELDA 3	NINTENDO
SCRAPYARD DOG	ATARI	SUPER FORMATION SOCCER	HUMAN
HARD DRIVIN	ATARI	SUPER GHOULS'N GHOSTS	CAPCOM
VICKING CHILD	ATARI	CASTLEVANIA 4	KONAMI
GAME GEAR		NEC	
DONALD DUCK	SEGA	PC KID II	HUDSON
SONIC HEDGEHOG	SEGA	FINAL MATCH TENNIS	HUMAN
MICKEY MOUSE	SEGA	CADASH	TAITO
NINJA GAIDEN	TECMO	JACYCHAN	HUDSON
SUPER MONACO GP	SEGA	SUPER VOLLEY BALL	VIDEO SYSTEM





Edito

AVIDEO 12

Avancée nous propose, avec AVideo 12, une excellente carte graphique 12 bits pour Amiga 500. Les logiciels associés sont d'un bon niveau et le prix intéressant. Ce tableau idyllique est cependant obscurci par quelques problèmes de configuration et par un manuel d'une rare indigence.



De nouvelles cartes améliorant les capacités graphiques de l'Amiga, quand elles sont déjà nombreuses, ne cessent d'arriver sur le marché. Et, pour comble de bonheur, elles restent dans l'ensemble d'un coût très raisonnable. Nous vous avons déjà présenté dans cette rubrique l'extension HAM-E et le DCTV. Ce mois-ci, c'est à la carte AVideo 12 de passer sous le feu des projecteurs. Cette carte est plus spécialement destinée aux possesseurs d'Amiga 500. Elle code les images sur 12 bits, autorisant ainsi des images en 4096 vraies couleurs, sans aucun conflit de proximité (il ne s'agit donc nullement d'un mode HAM), et dans une résolution de 768 x 580 points. Un modèle plus puissant, AVideo 24, est quant à lui destiné aux Amiga 2000 et 3000. Il est certes plus onéreux, mais travaille sur 24 bits, affichant ainsi 16 millions de couleurs. Mais revenons à AVideo 12, qui nous intéresse plus particulièrement. Avant d'utiliser votre carte, il faut encore installer les logiciels correspondant et la configurer. L'installation de ces logiciels sur disque dur s'effectue automatiquement grâce au petit programme dédié. Toutefois, comme vous le verrez plus loin, ce programme mériterait d'être réexaminé. Vous lancez le programme de configuration AVTune, qui adapte la carte à votre chip Denise. Une petite précision, qui a

son importance. Pour pouvoir fonctionner, ce programme nécessite le lancement préalable du programme AVideo lui-même, qui reste résident. Un lancement direct d'AVideo par AVTune m'aurait paru bien plus judicieux, l'utilisateur pressé risquant de ne pas comprendre tout de suite la cause du non-fonctionnement. La configuration peut être sauvegardée, et sera alors chargée directement lors du boot. Il ne reste plus qu'à configurer les préférences de manière à changer le bleu du fond d'écran en un noir profond. En effet, en mode direct, l'image de la carte apparaît par transparence à travers le noir du Workbench. Si cette couleur n'est pas présente, l'image sera bien « affichée », mais non visible ! Chargeons maintenant une image en lançant l'interpréteur de commandes. D'emblée, on reste sous le choc de la qualité des résultats, l'image étant d'une grande finesse et d'une grande stabilité, sans

Ce mois-ci, la rubrique **Création** est consacrée intégralement à l'Amiga qui ne cesse de voir fleurir de nouvelles extensions de toutes sortes. AVideo 12, petite carte graphique d'installation simple, fournit à cette machine 4 096 couleurs, sans aucun conflit de proximité, le tout servi par des logiciels puissants. XL Handy Scanner est un nouveau scanner monochrome à main de grande taille et de bonne efficacité. Quant à Amax 2, il ouvre la puissante bibliothèque Apple à notre machine pour un prix très compétitif.



Jacques Harbonn

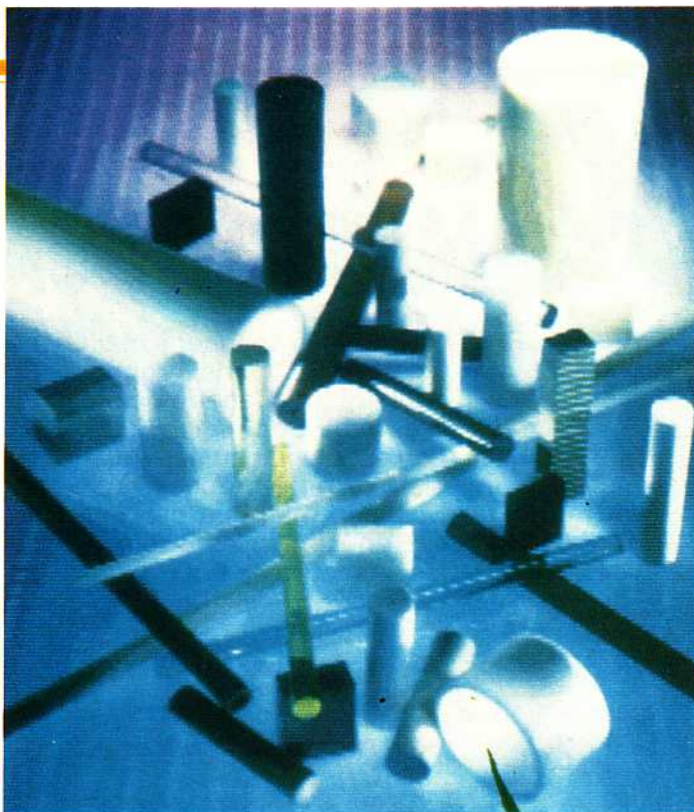
L'installation ne pose guère de problème pour qui sait manier un tournevis. Il faut dans un premier temps ouvrir son Amiga (ce qui invalide la garantie, rappelons-le) et retirer la plaque de blindage. La phase suivante nécessite une certaine délicatesse. Il faut en effet retirer le composant Denise de son support. Ce circuit se repère très facilement (son nom est gravé sur la carte). Il reste à réimplanter Denise sur la carte AVideo 12 et à insérer le connecteur de la carte dans l'emplacement rendu disponible. Il est capital de bien respecter les sens d'implantation et d'appuyer fermement sur la carte, qui est assez dure à enfoncer. La carte AVideo 12 a été volontairement surélevée, ce qui évite tout conflit physique avec d'autres cartes (Megachip par exemple). Vous pouvez refermer votre Amiga.

aucune bavure périphérique. Et il ne s'agit que du mode 12 bits. Je n'ose imaginer la qualité des images AVideo en 24 bits ! Grâce à cet interpréteur de commandes, vous disposez d'un certain nombre de fonctions : principalement, fondu image (en 16 étapes avec réglage de l'intervalle en 50° de seconde) et changement de mode. Pour aller plus loin, il faut recourir au programme Opera, fourni avec le pack. Ce



programme est dédié à la présentation évoluée d'images et se charge aussi d'exécuter les scripts Arrexx (il en existe d'ailleurs de nombreux déjà fournis, couvrant des effets d'animation et de transition très variés) et quelques fonctions simples de dessin. Malheureusement il peut arriver sur les Amiga tournant en Workbench 1.3 que le programme d'installation se trompe,

Très facile à installer, la carte AVideo 12 vous ouvre les portes des quelque 4 096 vraies couleurs de l'Amiga, sans conflit de proximité (contrairement au scintillement du mode Ham). Le système utilisé s'apparente un peu à un Genlock. Il est en effet possible de visionner simultanément l'image de travail utilisée par la carte et celle du workbench de l'Amiga lui-même.



Cette assemblage étrange de tubes et de cylindres a été calculé en raytracing. Mais pour donner toute sa mesure, ce type de création nécessite une palette très riche, ce que lui fournit AVideo 12. Le logiciel de présentation assistée par ordinateur fourni avec la carte permet, grâce à ses multiples fonctionnalités, des essais véritablement étonnants, facilités en outre par le mode de travail « transparent » de cette carte. Voilà du bon travail.

ce qui empêche tout lancement d'Opera. Par bonheur, il est facile de contourner le problème de la manière suivante. Il suffit en effet d'ouvrir une fenêtre CLI et de taper :
EXECUTE S/StartupII (Return)
RUN Rerxmast (Return)
Il ne reste plus alors qu'à refermer cette fenêtre CLI devenue inutile (pour les novices, rappelons

que la commande est : « ENDCLI ») et de lancer le programme OperaCompo (et non Operaplay qui amène un nouveau guru). Opera vous permet de contrôler la gestion des images de manière beaucoup plus complète et ergonomique que sous l'interpréteur. Les

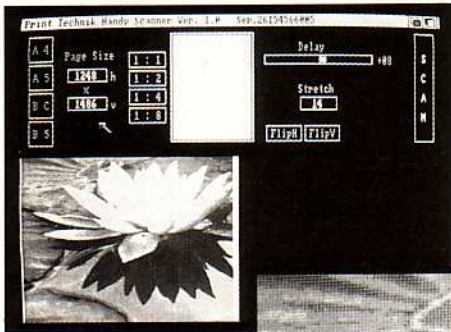
Suite de notre article en page 162 ►

Le logiciel de dessin fourni avec la carte dispose de toutes les fonctions que l'on est en droit d'attendre. Le travail dans tous ces modes est rapide et précis.

Il permet notamment des manipulations d'images intéressantes, au prix cette fois d'un temps de calcul important. Un problème qui peut être résolu par l'adjonction d'une carte accélératrice. Mais attention, c'est cher !



XL HANDY SCANNER



Ce nouveau scanner à main bénéficie d'une bonne ergonomie et d'une grande fenêtre de scanning (128 mm). Son logiciel d'exploitation est un peu austère, mais il fait bien ce qu'il propose. *XL Handy Scanner*, distribué par Bus Plus, est un bon investissement pour les amateurs de PAO.

Pour obtenir de bons résultats avec ce scanner, trois conditions sont nécessaires : un bon document noir et blanc, la haute résolution 400 dpi et surtout un balayage de l'image lent et régulier. D'un simple mouvement de souris, vous obtiendrez cette vue pleine écran de la fleur. On peut choisir d'autres grossissements.

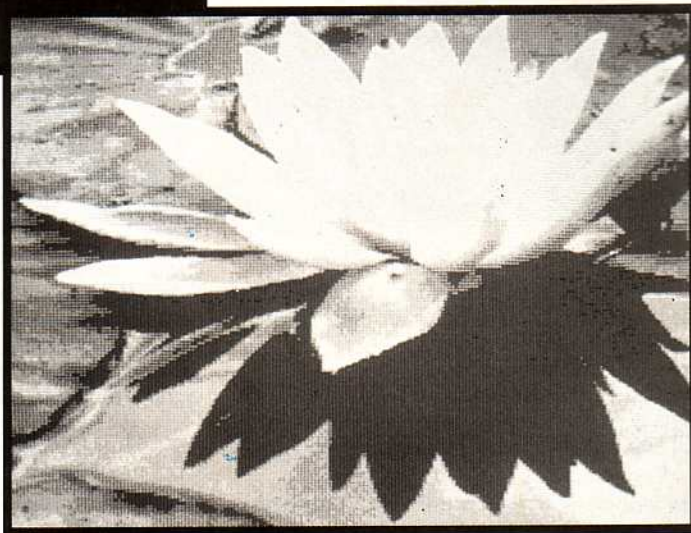


Photo du bas : dans le mode « dessin » il est possible de visionner simultanément



Les scanners à main ont acquis depuis quelques temps leurs lettres de noblesse. Nous leur avons d'ailleurs consacré un dossier spécial dans le *Tilt 90*. De nouveaux modèles ne cessent de fleurir sur le marché, plus performants les uns que les autres. Nous avons choisi de vous présenter ce mois-ci le *XL Handy Scanner* de *Print Technik* qui tourne sur *Amiga*. La petite cartouche d'interface se connecte sur le port parallèle de l'*Amiga* par l'intermédiaire d'un câble prolongateur. Cette solution est à mon avis bien meilleure qu'une connexion directe, car elle évite les faux contacts et autorise surtout une meilleure gestion de l'encombrement. Le scanner se raccorde à cette même cartouche par un câble suffisamment long pour ne pas gêner le travail. L'ensemble est alimenté par un petit transformateur indépendant. Cette solution ajoute certes quelques câbles mais permet en contrepartie de ne pas surcharger inutilement l'alimentation de l'*Amiga*, de plus en plus sollicitée par les extensions de toutes sortes. Le scanner lui-même est de grande taille (fenêtre de scanning de 128 mm) et dispose des réglages habituels : niveaux de gris (depuis les images au trait, indispensables pour la reconnaissance d'écritures par exemple (OCR), jusqu'aux images nuancées en 32 tons de gris),

paramétrage de la résolution (de 100 à 400 DPI, c'est-à-dire points par pouce) et enfin réglage du contraste du scanning, parfait pour corriger au moins partiellement les images mal contrastées. Ce scanner dispose en outre d'une fenêtre de visualisation, doublée de repères, ce qui facilite grandement le positionnement du scanner sur le document. La mise en route du scanner est d'une grande simplicité. Une fois le logiciel lancé, il suffit de choisir l'une des résolutions disponibles, fonction de la quantité de mémoire présente dans votre machine. Il ne reste plus qu'à commencer l'opération proprement dite. Le bouton d'action du scanner tombe bien sous le pouce et ne pose donc aucun problème. L'image scannée apparaît au fur et à mesure sur l'écran, de manière peu reconnaissable toutefois, car fortement agrandie et tramée. Le procédé permet de juger de la bonne vitesse de balayage, qui doit toujours être régulière et d'autant plus lente que la résolution est élevée. Cependant, un système par diode clignotante préventive me paraîtrait plus ergonomique. Il est même étonnant que ce procédé ne soit pas actif : il semble bien qu'une telle diode soit présente sur le scanner. Le scanning s'interrompt automatiquement une fois que toute la surface demandée est traitée, mais il est aussi parfaitement possible de





Le paramétrage du scanner s'effectue uniquement sur l'appareil lui-même. Vous pouvez modifier le contraste de l'image, la résolution du scanner et la gamme de gris utilisés. Ces modifications sont ensuite prises en compte directement par le programme. Si vous voulez travailler en OCR (reconnaissance automatique de caractères), n'oubliez pas de sélectionner le mode « trait ».

Image intégrale et une partie zoomée. Par contre, peu d'options de travail...

l'arrêter en cours de route par simple appui du bouton gauche souris. L'image apparaît dans la moitié inférieure de l'écran, un simple glissement de la souris dans cette zone commutant en affichage plein écran. En mode grossissement 1/1, le tramage très présent gêne beaucoup l'appréciation de la qualité du document, d'autant que la portion d'image affichée est très réduite. Mais en grossissement 1/4 ou 1/8 (selon la résolution écran sélectionnée), les choses rentrent d'elles-mêmes dans l'ordre. Dans tous les cas cependant, ce tramage reste visible, surtout lorsqu'on multiplie les niveaux de gris. Ce problème « esthétique » disparaît en revanche totalement à l'impression, les épreuves papier étant d'un excellent rendu. Ces images peuvent être sauvegardées dans leur format d'origine (qui peut prendre près de 250 Ko pour une seule image) ou dans le format écran IFF classique. En conclusion, ce nouveau scanner de Print Technic, s'il ne révolutionne pas le genre par son logiciel d'exploitation, se révèle finalement puissant et agréable à utiliser, et son prix ajusté en renforce l'intérêt (scanner Print Technic, distribué par Bus Plus ; prix : l).

Jacques Harbonn

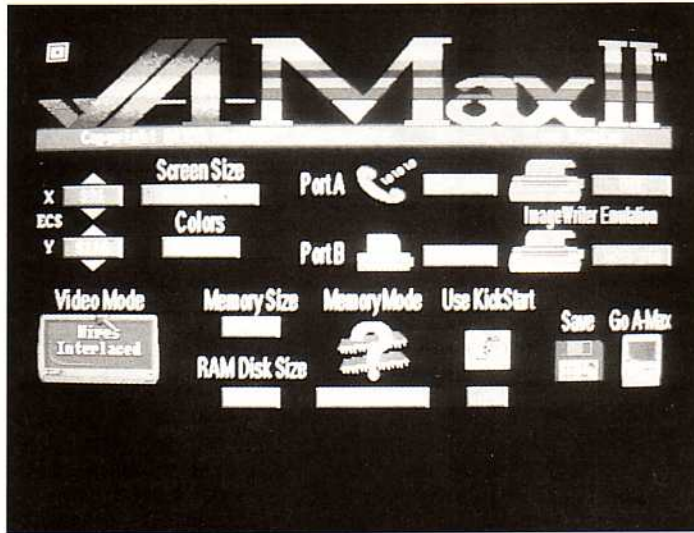
Amax II

Amax II est la nouvelle version de l'émulateur Mac pour Amiga. S'il profite parfaitement des améliorations apportées à la configuration de base (extension mémoire, carte accélératrice, flicker-fixer), il nécessite en revanche toujours un lecteur Mac 800 Ko pour lire directement les disquettes de ce format.



Ready Soft, que nous avons plutôt l'habitude de voir associé dans nos colonnes aux logiciels Don Bluth (Space Ace, Dragon's Lair, etc), vient

finement de nombreux éléments : position de l'écran, taille de l'écran (512 x 342 qui est le mode Mac classique, mais aussi 640 x 512, 672 x 542 et enfin mode Workbench), mode



CONFIGURATION

Amiga tous types (500, 500+, 1000, 2000, 3000), 512 Ko de RAM

L'écran de configuration ultra-complet de AMax II vous permettra éventuellement de contourner certaines incompatibilités d'émulation.

de mettre la dernière main à la seconde version de son émulateur Mac sur Amiga, AMax II. Cette nouvelle version apporte un grand nombre d'améliorations. L'émulateur proprement dit se compose d'une cartouche de forme assez particulière (étroite et allongée), qui se connecte sur le port lecteur externe de l'Amiga. Cette cartouche dispose d'un « renvoi », de manière à pouvoir connecter un drive externe, ainsi que d'un autre connecteur spécifique dédié au lecteur Apple 800 Ko. En effet, contrairement à Spectre GCR, son équivalent sur ST - qui est à même de lire directement les disquettes Mac -, AMax II doit passer par un drive Apple. En revanche, il peut lire les disquettes au format Spectre et Magic Sac (les deux émulateurs Mac sur Atari ST). Avant d'installer la cartouche, vous devrez y placer les ROM Mac 128 Ko. Il suffit de démonter la cartouche (trois vis), de placer les deux ROM en respectant le sens de l'encoche (la position respective des deux ROM sur la carte n'a aucune importance) et de refermer le tout, ce qui ne devrait pas vous prendre plus de quelques minutes. Un système de pieds, simple mais intelligent, permet de mettre à niveau cartouche et ordinateur, pour ne pas fatiguer inutilement le connecteur. Le programme de lancement de l'émulateur permet de configurer

entrelacé ou non, gestion de la mémoire, gestion des ports série et parallèle, prise en compte d'une carte accélératrice et utilisation éventuelle du Kickstart. Certains de ces points appellent quelques commentaires. Ainsi, le mode non entrelacé ne permettant pas d'afficher l'intégralité de l'écran Mac, celui-ci se dévoilera à la demande par un scrolling écran commandé à la souris. En ce qui concerne la mémoire, AMax tente d'utiliser au mieux les

Suite de notre article en page 162 ▶

Non, en dépit de la pomme, il ne s'agit pas d'un Mac... Mais bel et bien d'un Amiga sur lequel tourne Word.



Le PC

Portrait d'un Standard

Les micro-ordinateurs compatibles IBM PC sont, depuis peu, entrés dans l'univers ludique. Si les jeux qui sont disponibles sont souvent très bons, la complexité des machines et du marché décourage de nombreux amateurs de microloisirs. Ce dossier a pour but de répondre à toutes vos questions. En premier lieu, qu'est-ce qu'un PC ? Et à quoi, hormis le jeu, peut-il servir ? Et, surtout, faut-il en acheter un et, si oui, lequel ?

QU'EST-CE QU'UN PC ?

► Historique

Apparu en 1977, l'IBM PC est sans aucun doute la plus étonnante réussite de la micro-informatique. Le microprocesseur

utilisé était, pour des raisons d'économie, un dérivé du 8086 : le 8088, cadencé à l'extraordinaire vitesse de 4,77 MHz. Ce processeur, un 8/16 bits, était alors largement suffisant pour les premiers programmes (le tableur 1-2-3 de Lotus,

par exemple). Son successeur, l'IBM PC XT, disposait d'un disque dur (de 5 ou 10 Mo au départ !). Les modèles ont évolué progressivement vers les IBM PC AT, qui étaient basés sur un 80286. Les modèles actuels, les PS/2, utilisent selon les modèles des 286, des 386 ou même des 486. Depuis le début, le PC est un système ouvert. Cela signifie qu'IBM a choisi de laisser ses concurrents fabriquer des PC, sans qu'ils aient à lui payer quoi que ce soit. De nombreux constructeurs se sont donc mis à construire des compatibles, en diminuant les prix et/ou en augmentant les performances. Cela permit le développement du marché, mais entraîna aussi des pertes importantes pour IBM. C'est pour tenter de limiter cette concurrence que Big Blue a lancé la gamme PS/2, avec un succès très relatif. Le bus d'extension propriétaire (MCA) n'a pas inspiré les foules et le nombre de cartes disponibles est encore très limité. Le bus PC original, dénommé ISA, a

Un glossaire se trouve à la fin du dossier...

été étendu par divers constructeurs à une norme EISA 32 bits, concurrente du MCA. Elle n'est pas non plus très répandue. Il est important de comprendre que le PC n'est pas, à l'origine, une machine de jeux. Ce n'est que récemment que le domaine ludique a été abordé.

Cela signifie en particulier que l'ergonomie des programmes pros a laissé sa marque sur les jeux. Les joysticks sont peu répandus et le clavier est beaucoup utilisé, ce qui n'est pas toujours très pratique. Mais pour les habitués, cela ne pose pas de problème.

© PHILIPS





► Structure du PC

Les processeurs

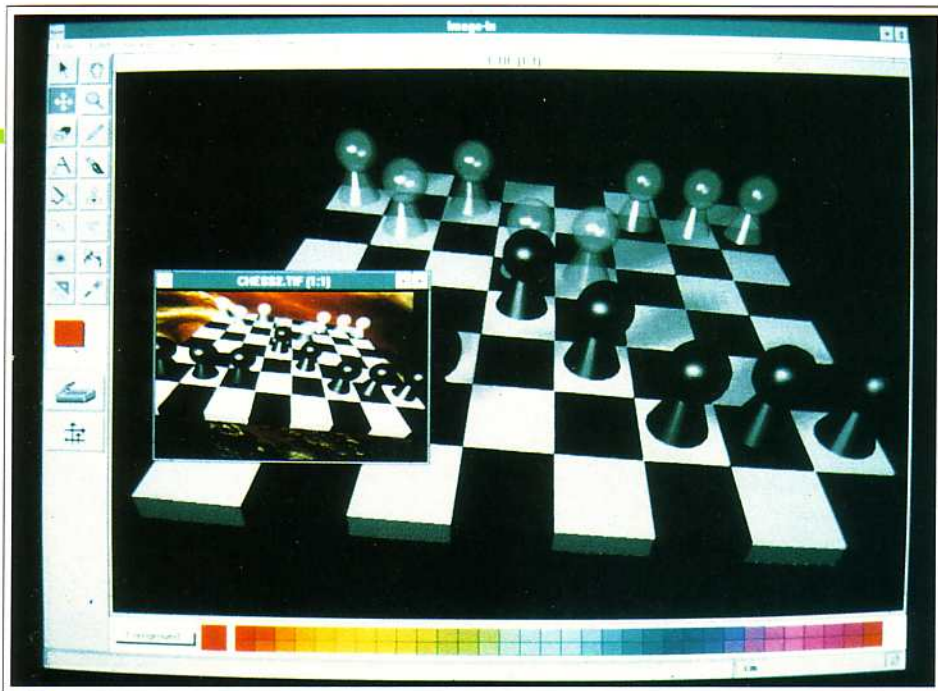
La grande force des compatibles PC est d'avoir su évoluer en puissance sans perdre leur compatibilité ascendante. Un programme conçu pour un 8088 marchera parfaitement sur un 486. Ni Commodore ni Atari ne peuvent en dire autant. Intel, avec la gamme des 80 x 86, y est pour beaucoup, chaque processeur étant compatible avec ceux qui l'ont précédé. Le premier, le 8086, a rapidement été décliné en 8088

(plus lent mais moins cher). Ont suivi les 80186 (peu répandu), 80286, 80386, 80386sx, 80486, 80486sx et, bientôt, le 80586. La gamme couvre tous les besoins en matière de puissance, mais aussi tous les prix, de moins de 5 000 F pour un PC à base de 8088 à plus de 50 000 F pour un 486 50 MHz. (Voir notre tableau A en page suivante.)

L'arrivée des 386 a changé les données du monde PC. Jusqu'alors, les PC étaient limités à 640 Ko de mémoire et l'utilisateur devait jouer des pieds et des mains pour utiliser des programmes volumineux. La norme

Longtemps réservé au domaine professionnel, le PC s'est découvert une vocation pour le jeu. Ses capacités d'adaptation lui promettent un avenir radieux.

LIM/EMS (Expanded Memory) a permis un temps de dépasser cette limite, mais elle est lente et manque de souplesse. Les 386 permettent, eux, de gérer plusieurs gigaoctets de mémoire étendue. Malheureusement, DOS ne permet pas jusqu'à présent d'en tirer directement parti. Avec l'arrivée de OS/2 2.0, les choses pourraient bien changer. Si IBM arrive à le debugger, bien sûr...



Le PC dispose de programmes de dessin de très haut niveau. Ces deux échiquiers ont été créés avec Autodesk 3D Studio (qui coûte quand même 25 000 F HT) et montrent bien la différence de résolution entre le 320 x 200 et le 640 x 480.

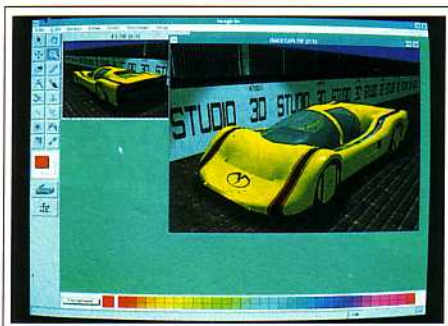
écran adéquat. Dans ce domaine, deux types d'écran existent.

Les écrans mono ou bi-fréquences ne permettent d'afficher que dans un ou deux modes (Hercules et VGA, par exemple). Ils peuvent être intéressants, soit pour leur prix, soit pour obtenir de très hautes résolutions (auquel cas le prix est très élevé).

Les écrans multi-synchrones (multisync) s'adaptent automatiquement à l'affichage demandé, dans les limites imposées par le constructeur. Par exemple, la plupart des écrans accompagnant les PC taiwanais ne permettent d'afficher le 1 024 x 768 qu'en mode entrelacé.

Même un Nec 3D (qui était il y a peu le standard des écrans multisync) ne permet pas un affichage non entrelacé à cette résolution et il faut passer au modèle supérieur (pour Nec, ce sera par exemple le 4FG, qui coûte tout de même près de 8 000 F !).

Si l'objectif est de faire du dessin en haute résolution, il peut être intéressant d'acheter un écran ne faisant que cette résolution (en ajoutant éventuellement le VGA), mais c'est loin d'être l'idéal pour les jeux...



Le choix de l'écran est très important dans l'utilisation quotidienne des PC. Il doit être capable d'afficher les résolutions désirées sans scintillements.

Les cartes sonores

Machine destinée à travailler sérieusement, le PC n'est, de base, équipé que d'un petit haut parleur destiné à prévenir l'utilisateur, à l'aide d'un bip fort désagréable, qu'il vient de commettre une erreur. Ce n'est que très récemment que l'on s'est rendu compte de l'intérêt du son pour la communication et le loisir. Le standard, basé sur la carte AdLib, propose 11 voix musicales. Cela permet de très belles musiques, mais jusqu'à récemment, les éditeurs ne se fatiguaient guère pour en tirer réellement parti. Cela change



Cette image digitalisée provient d'Animator. Son affichage en 320 x 200 emplit l'écran. En haute résolution, elle n'occupe que le coin supérieur gauche.



Windows 3.0 s'est imposé comme l'environnement graphique sur PC. Ses nombreuses limitations ont permis l'apparition d'une foule d'utilitaires dont certains sont indispensables, comme ici Norton Desktop pour Windows. Il apporte un petit air de Macintosh au PC. Il est aussi pratique que beau !

peu à peu et *Monkey Island II* ou *Dune*, par exemple, proposent des mises en scène musicales superbes. De nombreuses cartes sont apparues depuis, les Sound Blaster, Sound Master, etc. (cf. tableau C).

Les cartes compatibles avec Windows Multimédia, Pro Audio Spectrum et Sound Blaster Pro (et bientôt AdLib Gold) disposent d'une interface CD-ROM. Celle de la Sound Blaster Pro est spécifique aux CD-ROM proposés par le distributeur, alors que la Pro Audio Spectrum accepte tous les lecteurs. Acheter un PC pour jouer implique d'acquérir, à un moment ou à un autre, une carte sonore. Son prix s'ajoute donc au budget à prévoir, mais le plaisir qu'elle procure est incomparable.

Disquettes, disques durs

Depuis dix ans, les PC ont évolué de façon très sensible. Les lecteurs de disquette de 160 Ko ont laissé la place aujourd'hui à des lecteurs 5"1/4 de 1,2 Mo et 3"1/2 de 1,44 (et même 2,88 Mo). La présence des deux formats 5"1/4 et 3"1/2 ne simplifie guère les choses. Cependant, le format 5"1/4 est amené petit à petit à disparaître (cf. tableau D).

0486SX - 80586 - 68000 - 803

8088 - 8086 - 80186 - 80286 - 80386 - 803

8088 - 8086 - 80186 - 80286 - 80386 - 80386SX - 80486 - 80486SX - 80586 - 68000 - 8088

C	Nombre de voix	Digital. vocale	Compatible Windows Multimédia	Prix
AdLib	11	Non	Non	G
Sound Blaster	11	Oui	Non	G
Sound Blaster Pro	2 x 11	Oui	Oui	I
Sound Master +	11	Non	Non	F
Sound Master 2	11	Non	Non	H
Pro Audio Spectrum	2 x 11	Oui (spécif.)	Oui	I



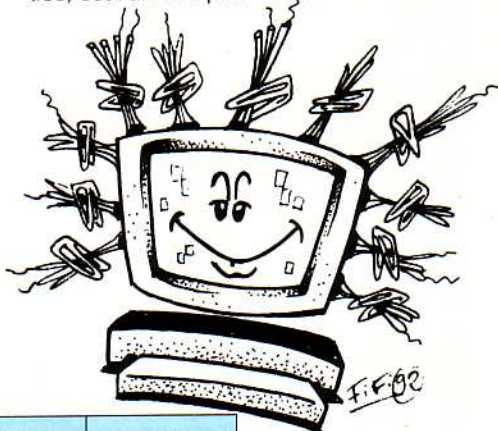
Les disques durs sont devenus indispensables. La majorité des programmes nécessitent plusieurs méga-octets (*Wing Commander II* complet = 22 Mo ; Windows minimal = 10 Mo...) Mais pourquoi prennent-ils tous autant de place ? C'est assez logique. Les programmes « pros », bases de données et tableurs, ont imposé la présence de disques durs volumineux. Et les éditeurs de jeux profitent de cet état de fait.

Dans le choix d'un disque dur, il faut compter avec la capacité (80 ou 100 Mo sont un minimum pour utiliser correctement un PC) et la vitesse (un temps d'accès de 20 millisecondes ou moins est maintenant la norme). L'utilisation du disque dur n'est pas aussi simple que celle des disquettes. Il est par exemple nécessaire de restructurer régulièrement les fichiers, de manière à ce qu'ils soient en un seul morceau (on appelle cela, improprement, compacter ou, plus justement, défragmenter le disque dur). Un utilitaire dévolu à cette tâche est inclus dans *PC Tools* et dans les *Norton Utilities* (qui ont tous deux été testés dans les numéros précédents de *Tilt*).

Sauf en cas de panne, il ne sera généralement pas nécessaire d'acheter un disque dur supplémentaire. Il est donc important de vérifier la capacité et la vitesse de celui inclus dans la machine. Partie très sensible du PC, c'est la seule à nécessiter des précautions d'emploi, comme le parcage des têtes lors des déplacements. Pour la même raison, il est conseillé d'acheter un disque

Le CD-ROM est en train d'envahir nos PC. Ses 550 Mo de données et de programmes permettent la conception de jeux titanesques ! L'impossibilité de copier les CD et leur faible coût de fabrication inciteront sans aucun doute les éditeurs à se tourner vers ce support. Si les titres disponibles sont pour l'instant décevants, ceux à venir (Guest) s'annoncent extraordinaires.

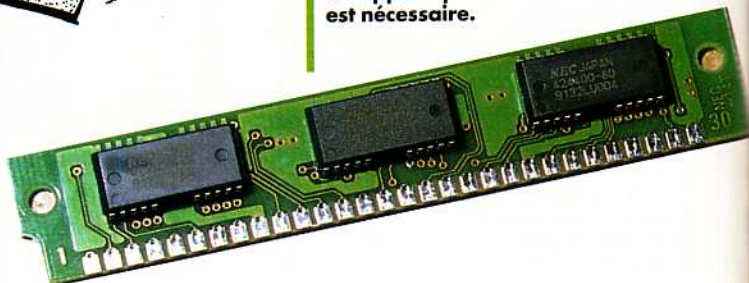
dur neuf et garanti au minimum un an. Contrairement à la mémoire cache du processeur, les mémoires cache pour disque dur sont très efficaces et peuvent doubler ou tripler sa vitesse. Le prix augmente malheureusement en conséquence... De nombreux programmes permettent de simuler ces mémoires caches dans la mémoire du PC. *Smartdrive*, qui est fourni avec Windows et MS-DOS 5, est le plus répandu ; *Norton Cache*, inclus dans les *Norton Utilities*, est l'un des plus efficaces.



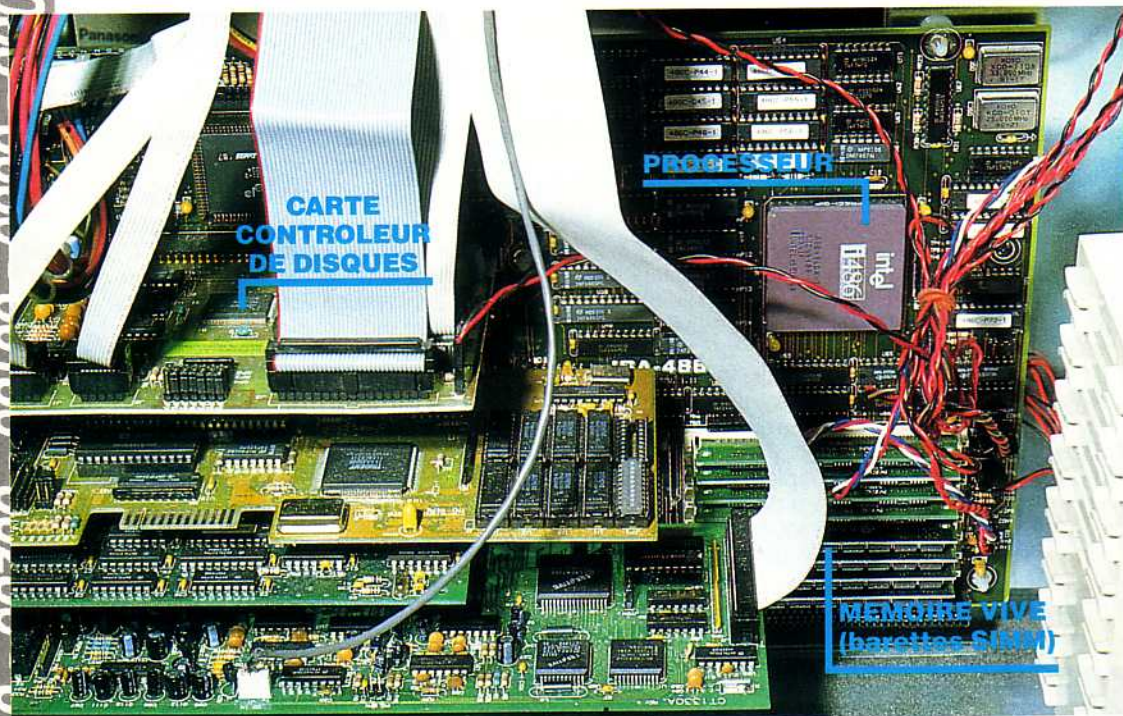
La mémoire du PC

Un autre casse-tête du PC est sa mémoire. Les composants de mémoire ne sont en effet plus utilisés tels quels. Ils sont implantés sur des supports, appelés barrettes SIMM, qui en facilitent la manipulation. Si, chez la plupart des constructeurs de compatibles, ces barrettes SIMM sont standardisées, ce n'est pas le cas chez les « grands », et étendre la mémoire d'un IBM, d'un Compaq ou d'un Hewlett Packard sera nettement plus onéreux. Par exemple, un module 2 Mo IBM coûte, selon le modèle, entre 2 000 et 4 000 F. Le méga-octet en SIMM ne vaut, lui, que 300 ou 400 F... Choisissez donc, si possible, un PC utilisant des SIMM (ou des SIPP, mais ils sont moins répandus). L'installation des SIMM est, de plus, enfantine. Un autre problème vient de la différence de vitesse entre des composants utilisés d'un SIMM à l'autre. Cette vitesse varie actuellement de 35 ms à 120 ms. Si un 286 se contente parfaitement de mémoire offrant un temps d'accès de 100 ms, il faut savoir que, pour les 386 et 486, des mémoires de ce type ralentissent sensiblement le système : le processeur attend que les mémoires, plus lentes, lui répondent... Les vitesses de mémoire recommandées sont de 80 ms pour les 386 et de 60 ou 70 ms pour les 486. Il existe actuellement

Voici une barrette SIMM. Sa facilité de manipulation et son coût réduit la fera préférer à tout autre type de mémoire. Vérifiez bien que votre machine possède le support qui lui est nécessaire.



D	Capacité	Compatibilité avec les « double densité »	Prix du support (approx.)
Formats			
5"1/4 DF DD	360 Ko	-	3 F
5"1/4 DF HD	1,2 Mo	Imparfait	10 F
3"1/2 DF DD	720 Ko	-	6 F
3"1/2 DF HD	1,44 Mo	Totale	15 F



Le contenu d'un compatible PC 486 taïwanais est parfois impressionnant. Le nombre des câbles n'inspire pas confiance. Cela n'empêche pas cette machine de fonctionner vite et bien.

Microsoft tente d'imposer avec de nombreux constructeurs son standard, Windows Multimedia (MPC). Il permet de faire tourner des animations, de la musique, des sons digitalisés, et de contrôler un CD-ROM. Plusieurs cartes sonores permettent d'acquérir cette possibilité, comme la Pro Audio Spectrum de Media Vision et la Soundblaster Pro de Creative Labs.

Demain, le CD-ROM

La révolution actuelle – outre la guerre des systèmes d'exploitation – est la montée du multimédia et des lecteurs de CD-ROM. Ici aussi, plusieurs normes apparaissent, mais le MPC proposé par Microsoft semble s'im-

International Business Machine

IBM (Big Blue pour les intimes) est le premier constructeur d'informatique au monde. Mais c'est plus que cela. C'est une société tentaculaire, qui couvre d'une main gigantesque tous les domaines de l'informatique. Cela vous semble excessif ? Ne croyez pas cela ! Par exemple, saviez-vous qu'IBM figure parmi les plus importants exportateurs français ? Ou encore qu'il est l'un des principaux contributeurs de notre pays ? Certes, dans le domaine de la micro-informatique, il a laissé la place à de nombreux concurrents. C'est dans la « grosse » informatique, dans les liaisons satellites et, en général, dans tous les domaines de haute technicité que cette société est la mieux implantée. Globalement, la micro-informatique (et, par extension, les PC et PS/2) ne représente qu'un pourcentage assez réduit de son chiffre d'affaire...

poser peu à peu. Si OS/2 2.0 remplace Windows, les choses pourraient changer, mais rien n'est moins sûr. Pour l'instant donc, le multimédia passe par l'environnement graphique de Microsoft.

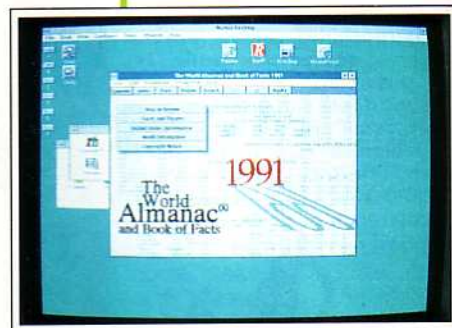
Les premiers jeux spécifiquement CD-ROM arrivent (*Guest*) et des compilations commencent à utiliser ce support (encore bien mal, il faut le dire...). En un mot, le CD entre dans l'univers ludique. S'il n'y a en-

core que peu de CD réellement intéressants, cela devrait évoluer rapidement. Alors, faut-il acheter un lecteur de CD-ROM ? A mon avis, rien ne presse et il sera toujours temps d'en acquérir lorsque les jeux intéressants seront sur le marché. Après tout, les prix ne peuvent que baisser d'ici là ! Si vous voulez absolument un CD-ROM, je vous conseillerais de prendre un de ceux proposés en « bundle » avec les cartes sonores MPC citées plus haut. Ils ne sont pas très performants mais le prix de ces ensembles carte sonore + CD-ROM + plusieurs CD est particulièrement attractif (reportez-vous au dossier paru dans *Tilt* 98). Sachez qu'une rubrique du TJ sera désormais dédiée aux CD-ROM.

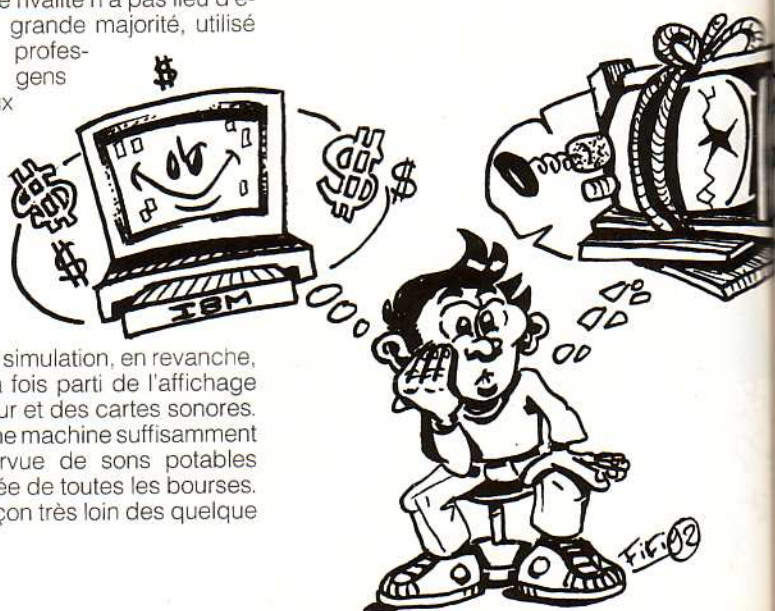
► Le PC face à ses concurrents

Le ST et l'Amiga

La mode actuelle est d'opposer le PC aux ST et Amiga. On s'amuse comme on peut. Dans les faits, cette rivalité n'a pas lieu d'être. Le PC est, en grande majorité, utilisé dans le domaine professionnel, par des gens « sérieux ». Les jeux s'en ressentent et les bons shoot-them-up et autres jeux d'action se comptent sur les doigts d'une main. Dans le domaine de l'aventure, du rôle ou de la simulation, en revanche, le PC tire tout à la fois parti de l'affichage VGA, du disque dur et des cartes sonores. Mais disposer d'une machine suffisamment puissante et pourvue de sons potables n'est pas à la portée de toutes les bourses. On est de toute façon très loin des quelque



3 000 F d'un Amiga ou d'un ST. L'intérêt majeur du PC est, je le répète, la possibilité d'utiliser les programmes professionnels et les prix (5 000 F pour un traitement de texte, par exemple) se justifient peut-être pour un cadre (dynamique, cela va de soit) mais certainement pas pour un utilisateur personnel. Ceci dit, il y a des foisons de logiciels du domaine public et il est relativement facile de se les procurer.



80386 - 80386SX - 80486 - 80486SX - 80586 - 68000 - 808

Le Mac

La Mac, qui se présentait à l'origine comme un concurrent sérieux des PC, s'est peu à peu orienté vers la PAO et la gestion images fixes ou animées. Les récents rapprochements entre IBM et Apple devraient amener

l'apparition, à moyenne échéance (3 à 5 ans), d'un système d'exploitation de type Mac sur PC.

Le Mac est aujourd'hui plus considéré comme complémentaire que comme un concurrent des PC.

QUI, COMMENT, QUOI ?

Acheter un PC

Grandes marques ou petits prix

Ça y est ? Vous êtes décidé à acheter un PC ? La question est de savoir quoi acheter et à qui ! Il existe deux extrêmes entre lesquels toutes les positions intermédiaires sont possibles.

Le premier cas est la machine de marque. Un IBM, c'est cher... c'est tout ! Idem pour Compaq, Olivetti et les autres. Vous voulez un 386sx 20 MHz ? Pas de problème, il ne vous en coûtera que 25 000 F (hors taxes, bien sûr).

Comment cela, c'est cher ? Mais non, c'est du matériel de grande qualité, c'est solide et tout... Alors, faut-il acheter une machine d'une grande marque ? Oui, mais seulement si vous arrivez à obtenir un prix réellement intéressant car, pour le prix d'un 286 de marque IBM, on peut trouver un 486 (sans marque, il est vrai) complet. Et, au final, un IBM est-il de meilleure qualité qu'un modèle de constructeur inconnu ?

Le deuxième extrême est le PC taïwanais, sans aucune marque, vendu à très bas prix au fond d'une échoppe ridicule. Les prix sont souvent incroyablement bas, si bas qu'en fait on peut se demander comment les constructeurs font pour gagner leur vie (ou bien sont-ce les grandes marques qui s'enrichissent sur le dos des consommateurs ?). Par exemple, j'ouvre un magazine et je trouve : 386sx 20 MHz, S-VGA (1 024 x 768), disque dur de 40 Mo et 1 Mo de RAM, 7 800 F TTC. Quelques pages plus loin, un autre distributeur propose la même configuration, mais cadencée à 25 MHz à 6 980 F TTC. Ce sont deux exemples parmi beaucoup d'autres, et acheter un PC sans marque (ou avec une marque inconnue, ce qui revient au même) nécessite de rechercher la meilleure configuration au meilleur prix. Question : ces machines

sont-elles aussi fiables que les IBM et consœurs ? Peut-être... mais rien n'est moins sûr. Le problème est que les magasins et les petits distributeurs s'approvisionnent au jour le jour sur le marché des extensions et des composants. Les mémoires sont parfois bonnes (70 ou 80 ms), parfois moins (100 ms), les lecteurs de disquette et les disques durs aussi... Alors, a-t-on intérêt à acheter ces machines ? Il n'y a pas de réponse absolue, mais l'expérience m'a ap-

pris que, généralement, elles fonctionnent très correctement et que les problèmes sont facilement résolus. Après tout, pour le prix d'un IBM, on peut s'acheter 3 ou 4 compatibles...

Savoir lire les pubs

Les publicités ne sont pas toujours très claires et il est facile de présenter de vulgaires vessies comme de belles lanternes. Primo, vérifiez toujours que le prix comporte toutes les options présentées. Si le prix est hors taxes, calculez vous-même le surcoût de 18,6 % (environ 1/5 en plus !). Les modèles de base sont souvent présentés avec un superbe écran couleur : dotés d'un écran monochrome, ils peuvent décevoir. L'ali-

mentation, pour supporter toutes les extensions que vous pourriez vouloir intégrer, doit être d'un minimum de 150 watts. Certains proposent des 386 16 et 25 MHz, sans autre précision. Le 386-16 est forcément un sx, mais le 386-25 ? Enfin, choisissez plutôt un PC accompagné d'une souris et du DOS (MS-DOS ou DR-DOS) à un PC nu. Si vous n'êtes pas un spécialiste, faites-vous installer le système d'exploitation par le revendeur, cela vous évitera bien des tâtonnements. Enfin, exigez une garantie totale d'au moins un an, pour tout le PC, lecteur de disque dur inclus : c'est la partie la plus fragile, celle qui tombe le plus facilement en panne.

Ne pas se « faire avoir »

Un problème délicat se pose parfois. Le superbe PC que vous avez acheté il y a quelques mois ne marche plus et le revendeur a fermé boutique. Certaines personnes peu scrupuleuses sont coutumières de cette pratique. La meilleure chose à faire dans ce cas est de nous écrire et de nous envoyer une photocopie de la facture. Il n'y a légalement pas de solution simple, mais ce genre d'escrocs préfère généralement payer ou remplacer le matériel défectueux que d'avoir une publicité non désirée.

OS/2 2.0 et les nouveaux systèmes d'exploitation

Les limitations de DOS et son aridité ont conduit Microsoft à développer, conjointement avec IBM, un environnement graphique permettant de passer outre à certains défauts : Windows. Actuellement dans sa version 3, Windows permet de lancer plusieurs applications (programmes) simultanément, dans des fenêtres. C'est l'équivalent du GEM des ST ou du Workbench des Amiga. Malgré tout, il ne s'agit que d'une surcouche au DOS, qui reste de toute façon très limité. Il était donc logique de créer un système d'exploitation réellement adapté aux nouveaux processeurs 32 bits, 386sx et supérieurs. OS/2 a donc vu le jour et s'est révélé un bide lamentable, l'un des plus importants de l'histoire de la micro. Microsoft et IBM s'étant désolidarisés (c'est une franche haine qui anime les deux compères d'hier), ils se sont tous deux lancés dans le développement d'un système d'exploitation 32 bits multitâche qui ne soit plus limité par le DOS. IBM OS/2 2.0, qui était attendu pour décembre, ne sera officiellement disponible qu'au mois d'avril (ou plus exactement le 30 mars). Les bêtas qui circulent

un peu partout sont assez effrayantes, puisqu'elles se composent d'une trentaine de disquettes 3" 1/2... Le principal intérêt de ce système est le multitâche préemptif, qui assure la sécurité des applications et des données. Cette sécurité se concrétise, en théorie, par l'impossibilité de « planter » le système. Pour l'instant, ce n'est pas tout à fait au point... De son côté, fort des résultats plus que satisfaisants de Windows, Microsoft s'appête à en distribuer (à la même date) la version 3.1, plus sûre et plus rapide. Windows 32 bits, qui paraîtra vraisemblablement début 93, se présente comme un concurrent de OS/2 2.0, mais sera principalement orienté vers les réseaux.



► Quel PC pour quel usage ?

Les PC sont, nous l'avons vu, proposés dans de multiples configurations, qui ne correspondent pas toujours aux besoins.

Pour jouer

L'idéal, actuellement, pour utiliser tous les jeux dans les meilleures conditions est un 386 cadencé à 33 MHz disposant d'un disque dur suffisant et de l'affichage VGA. De plus, 2 Mo de mémoire permettent de tirer parti de certains programmes, comme les derniers Origin. Une carte sonore est aussi un bon investissement. On trouve ce type de configuration aux alentours de 10 000 F. La majorité des jeux se contente d'un 386sx à 16 ou 20 MHz, ce qui fait chuter le prix de la configuration à moins de 8 000 F. La tendance des jeux actuels étant à la gourmandise, il peut cependant être judicieux de prévoir dès le départ un 386dx.

Pour travailler

Quel que soit votre domaine d'activité (études, travail, gestion personnelle, écriture du roman du siècle), le PC est la machine qu'il vous faut. Je ne dis pas qu'un Mac ne pourrait pas convenir aussi bien, mais il coûtera sensiblement plus cher. La programmation sur PC est sans aucun doute la plus aisée, aussi bien grâce aux multiples langages disponibles que par le nombre et la qualité des livres existants. Le DOS est très simple à programmer et Windows dispose d'une foule de langages.

Il y a DOS et DOS !

Quel DOS utiliser sur mon PC ? Car, là aussi, les versions et plagiat sont légion. Chaque constructeur un peu connu propose sa version du système d'exploitation. De plus, plusieurs versions de MS-DOS (ou PC-DOS si vous l'obtenez par IBM) sont disponibles : 3.3, 4.0 et 5.0. Laquelle choisir ? Et qu'en est-il de DR-DOS, le concurrent de Digital Research, annoncé comme totalement compatible ? Il offre de nombreuses fonctions inexistantes dans l'original, comme la compression des données stockées sur le disque dur ou un switcher de tâches, qui permet d'échanger des données entre plusieurs applications chargées simultanément en mémoire. Ce choix est le plus souvent fait par le revendeur (qui fournit l'un ou l'autre), mais vous pouvez avoir envie d'en changer. Si vous disposez d'une version antérieure de MS-DOS, passer à la version 5.0 est une bonne idée. Cette nouvelle version permet d'obtenir plus de mémoire vive et devient nécessaire pour des programmes comme Falcon 3.0 (entre parenthèses, je trouve que les programmeurs de ce jeu se moquent du monde !).

marché était énorme. Après tout, même un cadre peut avoir envie de jouer. La clientèle visée se retrouve dans les types de jeux : simulateurs, jeux d'aventure, jeux de rôles, jeux stratégiques monopolisent la place, au détriment des jeux d'action.

La simulation

Ce domaine est survolé par le grand ancêtre des simulateurs de vol, *Flight Simulator* de Microsoft. D'autres sont venus le rejoindre, comme *Chuck Yeager Air Combat*, *LHX Attack Chopper*, *Falcon 3...*



Le PC dispose d'une des plus belles logithèques existantes. Moins fournie en jeux que celles d'autres machines, elle comprend certains des meilleurs jeux qui soient, comme *Secret Weapons...* ou *Civilization*.

Le jeu d'aventure

Le nombre et la qualité des jeux d'aventure sur PC n'ont pas d'égal. Sierra et Lucasfilm s'en partagent le mérite : les *King's Quest*, *Space Quest*, *Leisure Suit Larry* pour le premier, les *Indiana Jones*, *Monkey Island* pour le second. Rien que du très bon.

Le jeu de rôles

Origin et SSI produisent tous deux d'excellents programmes. La saga des *Ultima* couvre dix ans de micro-informatique et représente peut-être l'œuvre la plus achevée dans ce domaine. Les programmes SSI avec *Pool of Radiance* et *Eye of the Beholder 1 et 2*, sont là pour satisfaire les amateurs de AD & D. D'autres proposent des

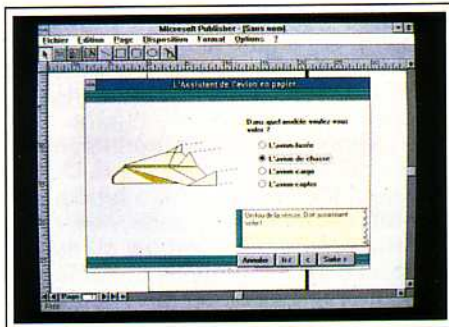
Même s'il n'égale pas le Macintosh, le compatible PC est une bonne machine de création. Le dessin, la PAO, la programmation sont très bien servis. Seule la musique laisse encore à désirer.

LES PROGRAMMES

Une des choses qui m'amuse le plus est de lire dans le courrier « Telle machine va à combien de MHz ? », « Il y a combien de bits ? », etc. La question n'est pas bonne. Ce qui est important, ce sont les logiciels et la façon dont ils fonctionnent sur votre machine.

► Les jeux

La partie ludique de la logithèque PC a toujours existé mais elle est restée pendant longtemps à l'état embryonnaire. Qui se souvient du premier *Wizardry*, converti de l'*Apple II*, qui affichait les décors en fil de fer ? Actuellement, le PC prend une place de plus en plus importante dans le domaine des jeux micro, principalement parce que les américains se sont rendu compte que le



jeux de rôles de qualité, comme Electronic Arts (*Bard's Tale*, *Hard Nova*, etc.). Le paradis, quoi !

La stratégie

Outre les excellents jeux d'échecs et de go disponibles sur PC, on peut citer *Civilization*, un pur bijou de stratégie, de gestion et de diplomatie.

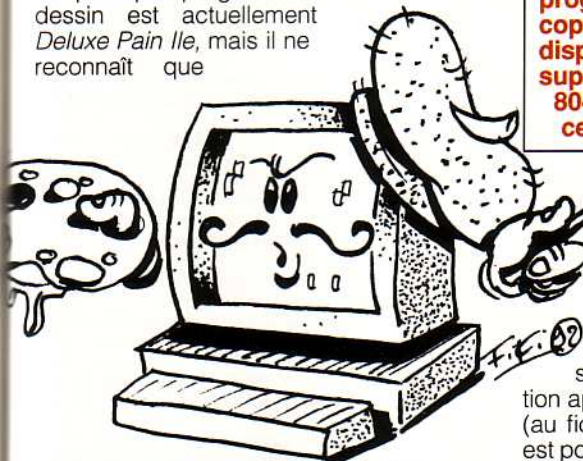
Le reste

Les jeux d'action sont, nous l'avons vu, très limités sur PC. *Gods* de Psygnosis ou *Metal Mutant* de Silmarils montrent pourtant qu'il est possible de programmer de bons jeux d'action sur cette machine.

La création

L'avènement du VGA a transformé le PC en machine de dessin très correcte : 320 x 200 et 256 couleurs permettent bien des fantaisies. En revanche, si vous désirez aller un peu plus loin, le Super-VGA devient nécessaire.

Le principal programme de dessin est actuellement *Deluxe Paint IIe*, mais il ne reconnaît que



quelques cartes, parmi les plus chères, et utilise les modes VGA classiques avec les autres. Le plus simple pour profiter pleine-

L'IBM PC des origines...

Processeur : Intel 8088 à 4,77 MHz
Mémoire : 64 Ko extensibles à 256 (puis 640)

Carte d'affichage : texte MDA (Monochrome Display Adaptor)
Ecran : vert à haute rémanence (le texte laisse des lignes verticales quand il défile !)

Lecteur : de cassette optionnel, puis, dans un second temps, de disquette 5" 1/4 de 160 Ko
Basic : intégré en ROM

Système d'exploitation : MS-DOS, inspiré conjointement de Unix et de CPM.

A l'origine, il était prévu qu'un coprocesseur arithmétique (8087) soit intégré sur la carte mère mais, pour des raisons financières, IBM préféra le proposer en option. Le 8086 est particulièrement lent pour les calculs en virgule flottante et, du fait de l'absence de coprocesseur en standard, peu de programmes en tirent parti. Des coprocesseurs sont aussi disponibles pour les modèles supérieurs (80297 et 80387). Le 80486 intègre ce copro et directement ce processeur.

ment de votre carte graphique est d'utiliser Windows. Il suffit de configurer cet environnement (une disquette de drivers accompagne généralement la carte), pour que tous les programmes Windows la reconnaissent. Mieux, après quelques modifications apportées à l'environnement Windows (au fichier SETUP.INF pour être précis), il est possible de changer de résolution sans le quitter : pratique si vous désirez dessiner en haute résolution 1 024 x 768 et taper du texte en 800 x 600 (qui est plus lisible). Les

logiciels sous Windows souffrent néanmoins d'un gros défaut : ils sont chers ! Les plus répandus sont *Publisher's Paintbrush* (un peu trop complexe), *Image in Color* (mon préféré) et *Photo Styler*. Les prix de ces trois programmes tournent autour de 5 000 F. A noter que le programme de dessin qui accompagne Windows est très suffisant pour la plupart des traitements. Dans le domaine du dessin vectoriel, les programmes sont, là aussi, très nombreux... et encore plus chers ! Citons, toujours sous Windows, *Corel Draw ! Micrografx Designer, Arts & Letters*. Depuis peu, des programmes de dessin vectoriel moins chers (entre 2 000 et 3 000 F) apparaissent (*Draw* de Micrografx, par exemple).

La programmation

Le PC est réellement le paradis des programmeurs. Les langages sont nombreux et de bonne facture, les prix peu élevés et la documentation abondante. D'autre part, l'interface DOS prouve ici ses qualités : austère, elle est aussi rapide et puissante. Le 8088 est, de plus, très simple à programmer. Les fonctions BIOS et DOS, de par leur simplicité, sont facilement utilisables dans les programmes.

Le Basic

Trois Basic se partagent le marché : Quick Basic, Power Basic et GFA Basic. Le premier domine fortement, principalement parce qu'il accompagne la version 5 de MS-DOS. Power Basic est la suite de Turbo Basic (Borland en a cédé les droits) et s'impose comme le plus puissant. Quand à GFA Basic, ses bugs l'empêchent d'égaliser ses confrères.

Le Pascal

Hors Turbo Pascal, point de salut. Quick Pascal, de Microsoft, ne lui arrive pas à la cheville et Borland est le maître incontesté de ce langage.

Le C

Dans le domaine de la programmation personnelle (c'est-à-dire non professionnelle), seul Turbo C++ (Borland) se situe dans une plage de prix acceptable.

L'Assembleur

Si vous désirez programmer des jeux ou des démos, vous aurez besoin de l'Assembleur. Il est relativement simple sur PC. Et, surtout, les livres traitant du sujet sont très nombreux.

Le semi-pro

Si ce domaine a été longtemps sous-estimé par les éditeurs, ils se rendent maintenant compte de l'importance du marché. Microsoft, Lotus, Borland et bien d'autres se sont



Même le PC dispose de ses plagiateurs de *Dungeon Master*. Hormis *Underworld*, qui est réellement novateur, le meilleur est sans conteste *Eye of the Beholder II*. Des graphismes superbes, des bruitages réussis et un scénario fouillé en font une expérience passionnante. Le PC est vraiment la machine des jeux de rôle et d'aventure par excellence.

8088 - 8086 - 80186 - 80286 - 80386 - 80386SX - 80486 - 80486SX - 80586 - 68000 - 80

lancés dans l'édition de logiciels professionnels à bas prix (entre 1 000 et 3 000 F). Citons *Works* (un intégré) ou *Publisher* de Microsoft pour Windows ; ils sont tout à la fois simples, puissants et relativement peu

coûteux. Borland propose d'anciennes versions de sa base de données *Paradox* et de son tableur *Quattro* à moins de 1 000 F... Tous ces produits sont suffisamment puissants pour une utilisation personnelle.

▷ Le pro

Il s'agit de la partie la plus importante (en volume) de la logithèque PC. Cela ne vous concernera probablement pas, ces produits dépassant allègrement 5 000 F. Pour information, nous citerons les principaux produits. Les traitements de texte sont largement dominés, en France, par *Word 5.0* pour DOS et par *Word 2.0* pour Windows. Ces deux produits sont très puissants, mais pas toujours très simples d'emploi.

Les bases de données sont le domaine réservé de Borland. Depuis le rachat d'Ashton Tate, la société de Philippe Kahn dispose aussi bien de *Paradox* que de *dBase*. On attend des versions Windows de ces deux produits. Les tableurs sous DOS restent dominés par Lotus 1-2-3 malgré son recul face à *Quattro* (de Borland). Sous DOS, *Excel* est le meilleur produit, alors qu'une version de *Quattro* pour cet environnement est attendu.

Le seul produit « pro » qui me paraisse intéressant en CAO/DAO est *Autodesk 3D Studio*. Ce produit, facturé quelque 25 000 F (HT !), permet de faire de la modélisation et de l'animation en 3D. Il nécessite un 386 avec coprocesseur.

Les virus, particulièrement nombreux (et désagréables) sur PC, sont combattus par des programmes de plus en plus efficaces. Les programmes du commerce sont pour la plupart assez chers, mais il en existe de très bons en « domaine public ».

ACHETER UN PC ?

C'est vrai que cette machine fait rêver ! Puissance, graphismes superbes, musique symphonique, jeux époustouflants... Ça décoiffe ! Mais un certain nombre de points sont à prendre en compte avant de se décider, enfin, à acheter un compatible PC. Primo, une telle configuration correspond à un 486 33 MHz, Super VGA, carte sonore, etc. Au bas mot, 20 000 TTC... Combien coûte un *Amiga* ou un *ST* ? Pas tout à fait dix fois moins... Certes, vous en aurez pour votre argent, mais encore faut-il pouvoir déboursier une telle somme... Comme je le signalais, un 386 33 correspond actuellement à la bonne configuration. La majorité des jeux se contenteront, tant bien que mal, d'un 386sx 16. Pour ce qui est des 8088 et des 80286, désolé, il n'y a pas grand-chose à faire avec eux. Certes, ils ne sont pas chers, mais ils sont bien trop lents pour pouvoir être utilisés avec la majorité

▷ Les indispensables

Un certain nombre de programmes et d'utilitaires sont destinés à simplifier la vie des utilisateurs.

Sous DOS, de nombreux programmes permettent de manipuler facilement les fichiers, comme *PC Shell* (des *PC Tools*) ou *XTree*. Mais le plus pratique est à mon avis *Norton Commander*.

Ce programme permet de visualiser le contenu de deux répertoires simultanément et de naviguer facilement sur le disque dur. Toutes les fonctions habituelles du DOS peuvent être atteintes d'une touche : copier, déplacer, renommer, éditer ou exécuter. L'ergonomie est excellente et l'occupation mémoire minime. Dans le même ordre d'idée, *FastLynx* permet d'échanger facilement des données entre deux PC et de contrôler un PC depuis un autre (pour profiter de son disque dur ou de ses lecteurs de disquette, par exemple).

Deux groupes d'utilitaires se partagent le marché du PC, les *Norton Utilities* de Symantec et *PC Tools* de Central Point Software, qui proposent tous deux des fonctions équivalentes (ils ont été testés dans les numéros précédents de *Tilt*). Sur PC, on copie moins que sur *ST* ou *Amiga*. Les logiciels étant de plus en plus rarement protégés, les copieurs n'ont plus guère de raison d'être.

Copywrit, qui était le copieur le plus répandu, a disparu du marché.

des jeux. Le minimum, pour jouer dans des conditions « presque correctes », est donc un 386sx, disposant de 1 Mo de mémoire vive, d'une carte et d'un écran VGA couleur et d'un disque dur de 40 ou 60 Mo. Avec cette machine, *Wing Commander II* ou *Might and Magic III* seront poussifs, mais fonctionneront. Une carte sonore permettra d'avoir autre chose que de pauvres « bips », le tout se montant au minimum, à 6 000 ou 7 000 F. Pour le même prix, vous pouvez avoir un *Amiga* ou un *ST* équivalent (1 Mo, disque dur, écran couleur). Pour choisir entre ces machines, une seule chose est à prendre en compte : les logiciels. Si vous voulez jouer ou travailler ou si vous n'aimez que les jeux « intellos », prenez un PC. Si vous voulez avoir une gamme plus étendue et plus variée de jeux, choisissez un *ST* ou un *Amiga*. A vous de voir !

Jean-Loup Jovanovic

A

80x86 : la famille de processeurs du PC. Construite par Intel, elle couvre une large gamme, du 8088 cadencé à 4,77 MHz au 486 50 MHz (et bientôt le 586 !).

80386sx, 80486sx : modèles limités des 80386 et 486. Le 80386sx est un processeur 32 bits qui communique avec la mémoire via un bus de données de 16 bits. Il est environ 30 % plus lent, à fréquence égale, que le « vrai » 386 (aussi appelé 386dx). Le 486sx est un 486 dont le coprocesseur arithmétique et la mémoire cache ont été inhibés. Un 486sx cadencé à 25 MHz est, en gros, aussi rapide qu'un 386dx cadencé à 33 MHz.

8514/A : ancienne norme IBM d'affichage haute résolution. Elle permettait d'afficher 1 024 x 768 points en 256 couleurs, en mode entrelacé uniquement. Elle n'est pas compatible avec la norme VGA.

B

Base de données : application permettant de gérer des données (comme un carnet d'adresses) et de faire des recherches, tris, etc. complexes.

Bêta : préversion d'un programme qui fonctionne mais n'est pas totalement débuggée.

Big Blue : surnom d'IBM, par référence à *Big Brother* et au sigle bleu de la marque.

BIOS : *Basic Input Output System*. Il s'agit de la couche logicielle de base du PC, qui gère par exemple l'affichage ou les lecteurs. Le DOS fait généralement appel à ses fonctions.

Bit : « case » de base en informatique. Un bit peut prendre pour valeur 0 ou 1. Un processeur qui travaille sur 32 bits simultanément va plus vite, à fréquence égale, qu'un processeur qui travaille sur 8 ou 16 bits.

Bundle : package, ensemble de plusieurs produits (en l'occurrence de logiciels ou de logiciels et de matériel).

C

CD-ROM : *Compact Disk - Read Only Memory*. Support CD permettant de stocker de grandes quantités d'informations binaires (par opposition aux CD audio ou vidéo qui stockent du son et de l'image). Un CD-ROM peut mixer plusieurs types de données, comme des informations (du programme) et du son CD.

CGA : *Color Graphic Adaptor*. Norme d'affichage offrant quatre couleurs en 320 x 200 et 2 couleurs en 640 x 400. La palette est de 16 couleurs.

Coprocesseur : processeur assigné à une tâche particulière. Sur PC, il est assimilé à la gamme 80 x 87 de coprocesseurs arithmétiques qui permet de faire des calculs en virgule flottante très rapidement.

CPM : système d'exploitation de la majorité des micro-ordinateurs avant l'arrivée de l'IBM PC. Développé par Digital Research.

D

Domaine public : comprend les Freewares et les Sharewares.
DOS : *Disk Operating System*. Il s'agit de la seconde couche logicielle des PC (la première est le BIOS). Il permet à l'utilisateur de communiquer avec le PC, via le clavier, l'écran, etc.
Driver : programme spécial chargé en mémoire pour une tâche spécifique. Permet de gérer, de façon transparente pour l'utilisateur, les différents périphériques.

E

EGA : *Extended Graphic Adaptor*. Défini par IBM pour succéder à la carte CGA. Cette carte permet d'afficher 320 x 200 points en 16 couleurs, ou 640 x 400 points en 4 couleurs.
EISA : version 32 bits de la norme d'extension ISA. Ce type de bus d'extension permet de brancher des cartes nécessitant de hauts taux de transfert de données, en général réservées aux domaines professionnels.
Entrelacé : mode d'affichage palliant la lenteur de certains écrans en très hautes résolutions (1 024 x 768). L'écran n'affiche qu'une ligne sur deux à chaque passage du canon à électrons. L'affichage est moins bon qu'avec les écrans non entrelacés, car affligé d'un léger scintillement.
Expanded Memory : mémoire située au-dessus du premier méga-octet, gérée (par voie logicielle) selon la norme édictée par Lotus et Intel (EMS). Cette mémoire est partitionnée en blocs de 64 Ko, qui sont copiés dans le premier méga-octet chaque fois que le programme en a besoin. Cette méthode de gestion de la mémoire est lente, mais c'est la seule à fonctionner sur les 8086 et 80286.
Extended Memory : les processeurs 386 et supérieurs peuvent gérer jusqu'à 16 Mo de mémoire. Pour pallier les insuffisances du DOS en ce domaine, il est nécessaire d'utiliser un gestionnaire spécifique, en général HIMEM.SYS, qui permet aux programmes d'accéder à cette mémoire. Plusieurs normes existent (DPMI, VCPI), mais cela n'intéresse en pratique que les programmeurs professionnels.

F

Fréquence : nombre d'événements par seconde. Le processeur compte le temps en « cycles d'horloge ». Les instructions les plus simples ne demandent qu'un seul cycle, alors que les plus complexes (multiplications, par exemple) en nécessitent parfois plusieurs centaines. La fréquence correspond donc au nombre de cycles d'horloge (c'est-à-dire d'instructions de base) par seconde.

G

Go : giga-octet = 1 024 Mo = environ 1 000 000 000 octets.

H

Hercules : norme d'affichage monochrome en mode graphique de la société Hercules. Peu répandue aujourd'hui, elle a eu son heure de gloire. Elle permet d'afficher 720 x 348 points en monochrome.
Hors taxes (HT) : dans le domaine de la micro-informatique, la TVA française est de 18,6 %. Cela signifie qu'il faut l'ajouter au prix HT.

I

IBM : *International Business Machines*. Société initiatrice du PC. La gamme actuelle de machines, les IBM PS/2, est basée sur la même architecture mais utilise un bus d'extension spécifique, dénommé MCA (*Micro Channel Architecture*), qui s'oppose aux normes ISA et EISA.
Imprimante à jet d'encre : imprimante sans impact (donc silencieuse), offrant généralement des impressions de très bonne qualité. Les prix sont peu élevés et ces imprimantes remplacent peu à peu les matricielles.
Imprimante laser : imprimante sans impact permettant des impressions en très haute résolution. Son prix la réserve aux utilisateurs professionnels.
Imprimante matricielle : le bas de gamme des imprimantes. L'impact d'aiguilles sur un ruban transfère l'encre sur le papier. Bruyante, elle donne une qualité d'impression moyenne, mais est en général peu onéreuses.
Intégré (logiciel...) : programme regroupant plusieurs applications, en général un traitement de texte, une gestion de fichiers et un tableur.
ISA : bus d'extension initial du PC. Deux formats existent, en général sur le même PC : le bus PC 8 bits et le bus AT 16 bits (le plus utilisé). Ce type d'extension a été étendu en EISA.

K

Ko (kilo-octet) : 1 024 octets, mesure de mémoire de base.

L

LIM/EMS : standard de gestion de la mémoire paginée. Voir *Expanded Memory*.

M

MCA (Micro Channel Architecture) : bus d'extension des PS/2 IBM. Ce standard n'est pas compatible avec les standards ISA et EISA et, par voie de conséquence, le nombre de cartes d'extension utilisable sur PS/2 est limité.

MHz (méga-Hertz) : fréquence, exprimée en millions d'impulsions par seconde. Voir *Fréquence*.

Microprocesseur : « moteur » des ordinateurs. Le microprocesseur est l'unité de traitement des informations (programme et données), de la même manière que la mémoire est l'unité de stockage.

Mo (méga-octet) : 1 024 Ko.
MPC (Multimédia PC) : norme définie par Microsoft conjointement à de nombreux constructeurs pour l'ajout du son et de l'image aux PC. Elle définit dans les faits les caractéristiques du matériel nécessaires aux applications multimédia (386, 2 Mo de mémoire, affichage VGA ou S-VGA, carte son et lecteur de CD-ROM).

ms (milliseconde) : millième de seconde.
Multitâche préemptif : Windows, malgré ses qualités, souffre d'un défaut majeur puisque ce sont les applications qui définissent la façon dont elles laissent le processeur traiter les autres applications. Les 386 permettent de gérer le multitâche différemment : dans le multitâche préemptif, c'est le microprocesseur qui divise son temps entre les différentes applications.
Multimédia : mélange du texte, du son et de l'image dans une application (voir *MPC*).

O

OS/2 (Operating System 2) : système d'exploitation multitâche proposé par IBM en concurrence de l'association MS-DOS/Windows 3.

P

Préemptif : voir *Multitâche*.
PS/2 (Personal System/2) : gamme de micro-ordinateurs compatibles PC (c'est un comble), dont la principale particularité (outre le prix prohibitif) est de proposer un bus d'extension MCA, non compatible avec le standard ISA.

R

RAM (Random Access Memory) : mémoire vive, dans laquelle sont chargés les programmes et les données au moment de l'exécution d'une application. Malgré son nom anglais, il n'y a rien d'aléatoire dans cette mémoire.
Résolution : nombre de points affichés à l'écran. S'écrit sous la forme « nombre de points horizontaux nombre de points verticaux ». Exemple : la basse résolution VGA est de 320 x 200 points.
ROM (Read Only Memory) : mémoire morte de l'ordinateur, qui comprend les programmes de base permettant de gérer le PC (BIOS).

S

S-VGA (Super VGA) : extension du standard VGA vers des résolutions

plus importantes. Aucun standard ne s'est pour l'instant imposé.

Scanner : matériel permettant de récupérer un dessin ou un texte imprimé sous forme d'une image informatique. Deux types de scanners existent, les scanners de table (chers) et les scanners à main (peu chers).

Semi-pro : presque pro, mais pas tout à fait. Une bonne excuse pour les éditeurs de produits chers pour proposer des produits plus « grand public » (comprendre : moins chers).

SIMM : standard de manipulation des composants de mémoire vive. Les SIMM regroupent plusieurs composants sur une barrette facilement installable sur PC.

SIPP : idem SIMM, mais l'installation est compliquée par la présence d'une rangée de broches.

Système d'exploitation : logiciel permettant de gérer un ordinateur. Sur PC, MS-DOS est le plus répandu. Sur Amiga, ce sera AmigaDos, sur Atari, ce sera GEM...

T

Temps d'accès : mesure du temps nécessaire pour atteindre n'importe quel endroit d'un support mémoire. Pour la mémoire vive, le temps d'accès se mesure en ns (1 nano-seconde = 0,00000001 seconde). Pour les disques durs, il se mesure en ms (1 milliseconde = 0,001 seconde).
Traitement de texte : programme permettant de saisir et de traiter des textes. Par exemple, ce dossier est écrit en utilisant un traitement de texte.

V

VGA (Video Graphic Array) : standard graphique proposé par IBM et aujourd'hui universellement répandu. Diverses résolutions sont possibles, de 320 x 200 en 256 couleurs à 640 x 480 en 16 couleurs. La gestion analogique permet une palette de 256 000 couleurs.

Virus : logiciel dont la fonction principale est de se reproduire. Il peut aussi, accessoirement, endommager les fichiers et les programmes, formater un disque dur, chanter la Marseillaise...

Voix : canal musical permettant de jouer une note à la fois.

W

Windows Multimédia : extension à Windows lui permettant de gérer les sons (bien) et les graphismes fixes et animés (mal).

X

XGA : standard graphique « made in IBM », non compatible avec les cartes S-VGA. Une idée saugrenue de plus...

8088 - 8086 - 80186 - 80286 - 80386 - 80486 - 80586 - 68000 - 8080

LURE OF THE



EDITO

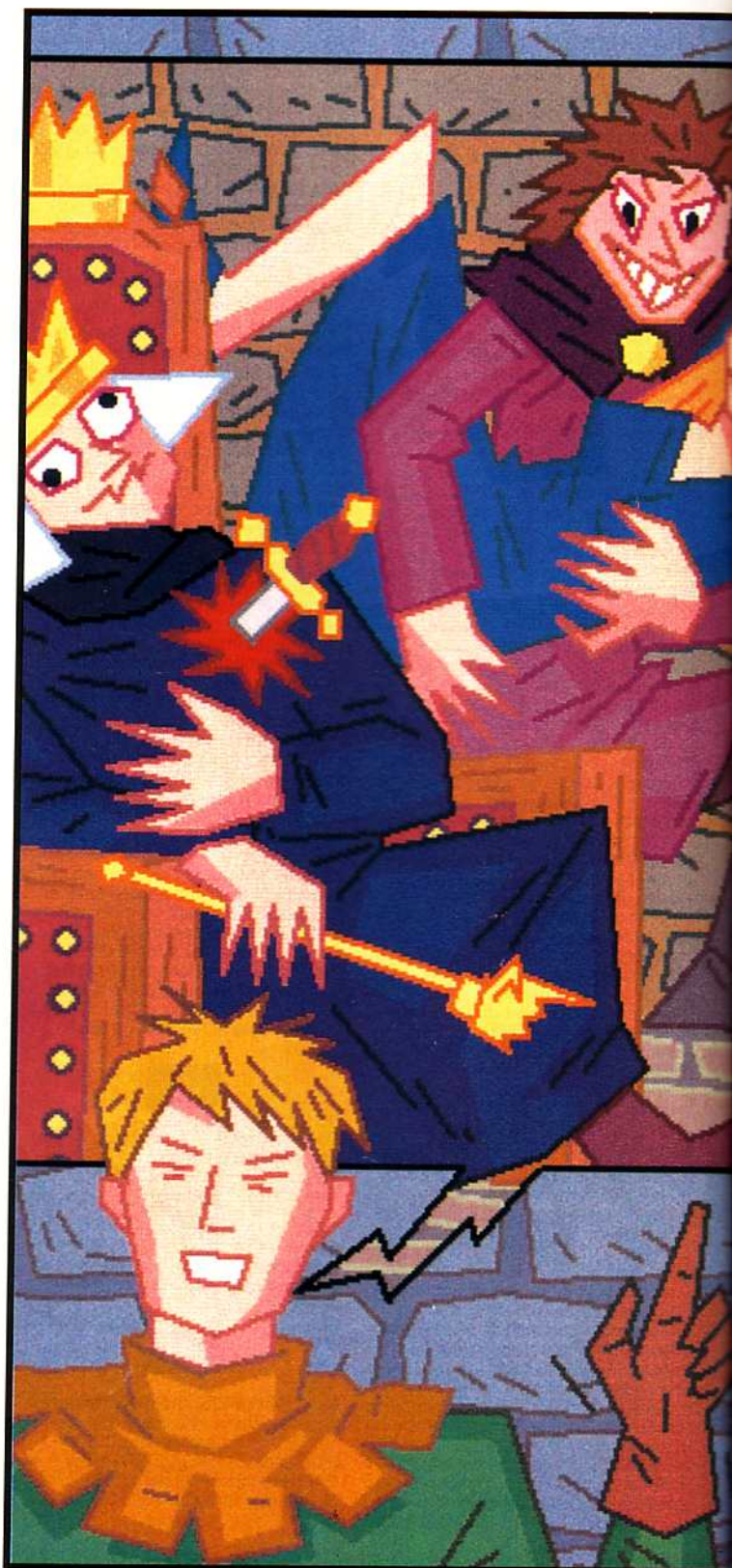


Sierra et Lucasfilm battus ?

Lure of the Temptress emploie un système de jeu très voisin de celui des jeux de LucasFilm mais l'utilisation de menus déroulants propres à chaque cas évite d'avoir à chercher un verbe dans un menu en contenant des dizaines. Par ailleurs, le fait de pouvoir donner des ordres à vos compagnons permet d'effectuer des actions simultanées dans des lieux distincts, ce qui ouvre de nouvelles perspectives. Contrairement aux scénarios de Sierra, l'action ne se limite pas à une succession, dans un ordre rigoureux, d'énigmes qui consistent la plupart du temps à trouver l'utilisation d'un objet... Le dialogue tient une place importante et l'autonomie des personnages (y compris de vos propres compagnons) génère sans cesse de nouvelles énigmes. Cette liberté d'action nécessite des manipulations parfois complexes (c'est le cas pour donner certains ordres), mais l'aventure n'en est que plus passionnante !

Et j'ai crié, criéé... Aliens pour qu'ils reviennent ! Et ils sont revenus ! Tout droit échappé de l'imagination de H.R. Giger, responsable du look du film *Alien*, une horde de créatures dégoulinantes à souhait déboule sur vos micros et donne à *Dark Seed* des allures de super production hollywoodiennes. Plus calme, *Eco Quest* vous entraîne dans une ballade sous-marine et vous plonge au cœur d'une lutte contre la pollution que ne renierait pas le commandant Cousteau. Autre moyen de découvrir un monde vivant, *Lure Of The Temptress* est un fabuleux jeu d'aventure dont les personnages agissent de leur propre chef. Plus classiques, *Le Chevalier du labyrinthe* et *Legend* vous proposent de vous lancer dans l'exploration de sombres donjons. Bref, premier mai ou pas, les fans de jeux d'aventure ont du pain sur la planche... Allez hop, au travail les p'tits gars !

Marc Lacombe



TEMPTRESS ¹⁵

Editeur : Virgin Games ■ Distributeur : Ubi Soft (48.57.65.52) ■ Développement : Revolution Software ■ Conception : Charles Cecil, Dave Cummins ■ Programme : Tony Warriner, David Sykes ■ Graphismes sprites : Paul Dockerty, Steve Oades ■ Graphismes décors : Adam Tween, Steves Oades ■ Musique et bruitages : Richard Joseph.

Ce jeu d'aventure révolutionnaire donne vie aux créatures qui l'habitent et joue la carte de l'originalité : pour une fois, vous n'incarnez pas un courageux chevalier en quête d'aventure, mais un simple paysan plutôt pétochard qui assiste malgré lui à l'assassinat de son roi et ne rêve que d'une chose... retourner tranquillement faire pousser ses courgettes !



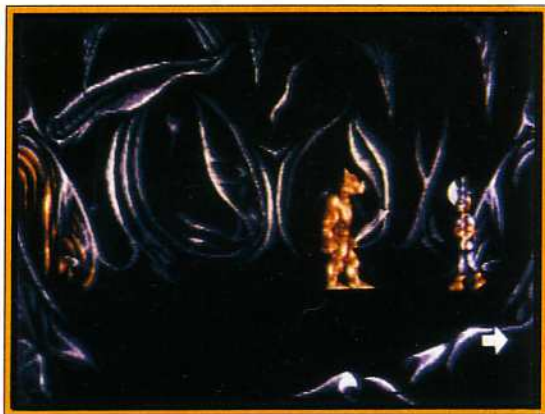
Après la résolution de certaines énigmes particulièrement ardues, vous aurez droit à une séquence animée. Dans le cas présent, le héros dévale le long d'un conduit pour s'échapper de prison.



Tandis que vous discutez avec une charmante demoiselle, Ratpouch, votre compagnon, commande une bière au bar. Méfiez-vous, après deux ou trois verres, votre « fidèle » serviteur, un peu trop porté sur la boisson, pourrait bien refuser de s'en aller ! Ce genre d'énigmes annexes rompt la structure linéaire des jeux d'aventure.

Capturé par les meurtriers du roi, d'immondes Skorl, créatures à la solde de la maléfique Selina, notre demi-héros est emprisonné et va devoir s'évader afin de secourir sa fiancée, elle aussi prisonnière.

Ce soft plein d'humour (répliques hilarantes et clin d'œil aux King's Quest de Sierra) est le premier à utiliser le « Virtual Theatre », une invention géniale qui permet à la vingtaine de personnages que vous rencontrerez au cours de l'aventure d'agir de leur propre chef. Il est de plus doté d'un système de jeu d'une souplesse exceptionnelle, astucieusement géré à la souris. Les menus qui s'affichent lorsque vous cliquez sur un objet varient en fonction de la nature de cet objet (ouvrir/fermer pour une porte, boire/casser/remplir pour une bouteille par exemple) et les personnages font automatiquement le tour des obstacles et se rendent directement à l'endroit adéquat pour effectuer l'action que vous avez ordonnée.



Le jeu contient quelques séquences d'arcade qui s'intègrent parfaitement à l'action, comme ce combat à la hache. Vous pouvez parer les attaques de votre adversaire et lui infliger différentes sortes de coups, le tout avec une facilité déconcertante. N'hésitez pas à battre en retraite au cas où les choses tourneraient mal.

Bientôt sur vos écrans

Lure of the Temptress est également prévu sur Amiga et PC (équipé d'une carte sonore de type Soundblaster).



Un des endroits les plus fréquentés du village. Chacun vaque à ses occupations sans se soucier de votre présence. Il peut être intéressant de s'arrêter ici quelques instants pour écouter les conversations entre les différents personnages.

Si vous avez manqué le début

Mettez le feu à la paille avec la torche pour attirer le garde et sortez après que celui-ci soit entré. Une fois dehors, n'oubliez pas de refermer la porte à clé derrière vous ! Vous ne pouvez rien faire pour le moment pour le prisonnier assoiffé, mais vous trouverez un tonneau dans la salle des gardes, juste à côté. Examinez le tonneau pour voir le robinet, ramassez le couteau et allez éventrer le sac de toile, histoire de trouver un peu d'argent. Profitez-en au passage pour examiner la bouteille, mais ne

la ramassez pas tout de suite et passez dans la salle de torture. Inutile de torturer le malheureux Ratpouch, libérez-le plutôt en coupant la corde avec le couteau, puis demandez-lui d'aller dans la salle des gardes, de prendre la bouteille, de la remplir au robinet du tonneau, puis d'aller la donner au prisonnier. Vous pouvez le suivre, ça marche : malgré son intellect limité, Ratpouch a compris ! Il ne vous reste plus qu'à discuter avec le prisonnier qui vous indiquera l'emplacement d'un passage secret, dont vous demanderez à Ratpouch de dégager l'entrée (mieux vaut confier les travaux manuels à ses subordonnés !).



Un énorme dragon a élu domicile au fond de la caverne. L'approcher sans précautions conduirait à une mort certaine et vous transformerait en un petit tas de cendres, mais votre fiancée vous aidera à concocter la potion qui le tuera.

compagnon auquel vous pouvez donner des ordres d'une incroyable complexité, du genre: « Va dans la pièce à côté, prend la bouteille, casse-la et coupe la corde avec, puis reviens ici... fais attention en traversant et n'oublie pas de me ramener une baguette ! » Vous pouvez vérifier en le suivant : il suivra vos ordres à la lettre.



La salle de torture où croupit le malheureux Ratpouch. Tels que je vous connais, les plus mauvais d'entre vous ne résisteront pas au plaisir de tourner la roue de la table de torture ! Inutile d'en rajouter : c'est votre ami !

Ratpouch, le condamné que vous faites évader au début du jeu, vous accompagnera ainsi jusqu'à ce que vous ayez libéré votre fiancée, après quoi il estimera en avoir fait assez pour vous et s'en ira (rassurez-vous, votre fiancée, éperdument amoureuse, se proposera pour le remplacer avantageusement !). Pour compléter le tout, Lure propose quelques séquences d'arcade (combats à la hache) et de superbes séquences animées qui marquent la fin des principales étapes.

Lure of the Temptress réussit à surpasser les meilleurs jeux d'aventure de LucasFilm et de Sierra en proposant un système de jeu plus souple et un monde fascinant, qui semble vivre indépendamment de vous.

Le nombre relativement limité d'écrans pourra en décevoir certains, mais l'interaction avec les personnages est fascinante...

Impossible de résister à la tentation, je cours l'acheter chez mon revendeur préféré !

Marc Lacombe

Matériel
3 disquettes
3"1/2.
Contrôle : souris
Le jeu est pour le moment en anglais, mais le

plus grand soin devrait être apporté à sa traduction.
Notice en Français : prochainement
Sauvegarde : oui

18

INTERET

Le déroulement de l'action varie en fonction de vos rencontres et de vos actions

et le scénario vous laisse libre de suivre plusieurs pistes à la fois.

TYPE _____ aventure animée

PRIX _____ C

PRISE EN MAIN _____

On s'habitue très rapidement aux commandes, plus complexes, mais plus pratiques que celles des jeux Lucasfilm. Seule l'ombre au tableau, des changements de disquette un peu trop fréquents.

15

GRAPHISMES _____

Avec seulement 16 couleurs, les graphistes ont réussi un superbe travail, souvent original, comme certaines vues à travers une fissure ou un grillage.

17

ANIMATION _____

La plupart des décors sont animés et les personnages ont des gestes naturels, même lorsqu'ils n'entreprennent pas d'action particulière (le patron de l'auberge se gratte le nez et nettoie le comptoir avec un chiffon !).

18

MUSIQUE _____

La musique est agréable et colle bien à l'ambiance du jeu.

15

BRUITAGES _____

Grincements de portes, aboiements, joyeux sifflements d'oiseaux... les bruitages contribuent à donner l'illusion de la vie.

16

JOUABILITE _____

Le système de jeu est souple et pratique : les menus déroulants et le fait que les personnages évitent les obstacles facilitent grandement la vie du joueur.

16

DIFFICULTE _____ débutant

Les habitués des jeux d'aventure seront sans doute déroutés par l'abondance des solutions imaginables... en tout cas, on se retrouve rarement bloqué.



Offrez-vous une petite pause à la taverne. Si vous savez vous y prendre avec les femmes (rien de plus efficace qu'un petit cadeau !), vous devriez réussir à vous attirer les faveurs de la serveuse qui se révélera une alliée précieuse.

Le scénario est volontairement non linéaire : il propose plusieurs énigmes en même temps et varie en fonction de vos actions et de votre comportement envers les personnages rencontrés. Il est donc possible de suivre plusieurs pistes à la fois, sans jamais se retrouver bloqué. Pendant une bonne partie du jeu, vous disposez d'un

LE CHEVALIER AMIGA DU LABYRINTHE

En 1990, Anthony Crowther avait avec *Captive* étonné le monde des jeux de rôles sur micro. Son dernier programme, *Le Chevalier du labyrinthe* alias *Knightmare*, reprend la philosophie du précédent en l'améliorant encore. Un excellent jeu de rôles, même s'il ne constitue pas une réelle révolution.

Editeur : Mindscape (tél. : 16.40.65.71.68) ■ Programme : Anthony Crowther ■ Graphismes : Jan Thwaites ; Steve Leney ; Anthony Crowther ; Steve Thompson ■ Bande-son : Richard Joseph ; Anthony Crowther.



Configuration matérielle nécessaire

Amiga 500
2 disquettes 3"1/2
RAM : 512 Ko
minimum
Installation sur disque dur: non

Le nain constitue le monstre le plus fréquemment rencontré dans les premiers niveaux. Il se révèle moins redoutable que les piranhas qui bloquent certains passages. Ces derniers ne pourront être franchis que par la ruse.



Ce démon impressionnant peut surgir d'un autre plan d'existence lorsque vous ouvrez la « barrière » qui vous conduit à l'entrée du donjon. En dépit de son aspect, il n'est pas invulnérable et succombera assez facilement aux assauts de vos personnages. Heureusement, car au début de leur aventure, ils ne disposent que de leurs poings et de quelques balles de jet pour se défendre.

Le Chevalier du labyrinthe est la version française de *Knightmare* (la seule distribuée en France d'ailleurs). Ce nouveau jeu de rôles d'Anthony Crowther (à qui l'on doit déjà *Captive*) développe un scénario d'héroïc-fantasy. Pour combattre Lord Fear et le bannir de la surface de la terre, votre équipe devra réussir quatre quêtes, de difficulté croissante. Cette équipe se compose de quatre héros. L'aventure commence en extérieur mais, comme dans *Captive*, le principal se déroule en intérieur. L'ergonomie, déjà excellente dans *Captive*, a été encore améliorée, au point qu'elle dépasse maintenant celle de *Dungeon Master*, jusque là inégalée ! Ainsi, les huit attaques des aventuriers (deux chacun) sont-elles regroupées dans une même zone d'écran, ce qui évite les grands mouvements de souris et permet d'agir au plus vite, possibilité capitale dans un jeu qui se déroule en temps réel. De plus, il est possible de « mettre en mémoire » une attaque et de la rappeler instantanément d'un simple clic droit. Cette présélection est valable

L'Amiga, capable de jouer pour un bon rôle

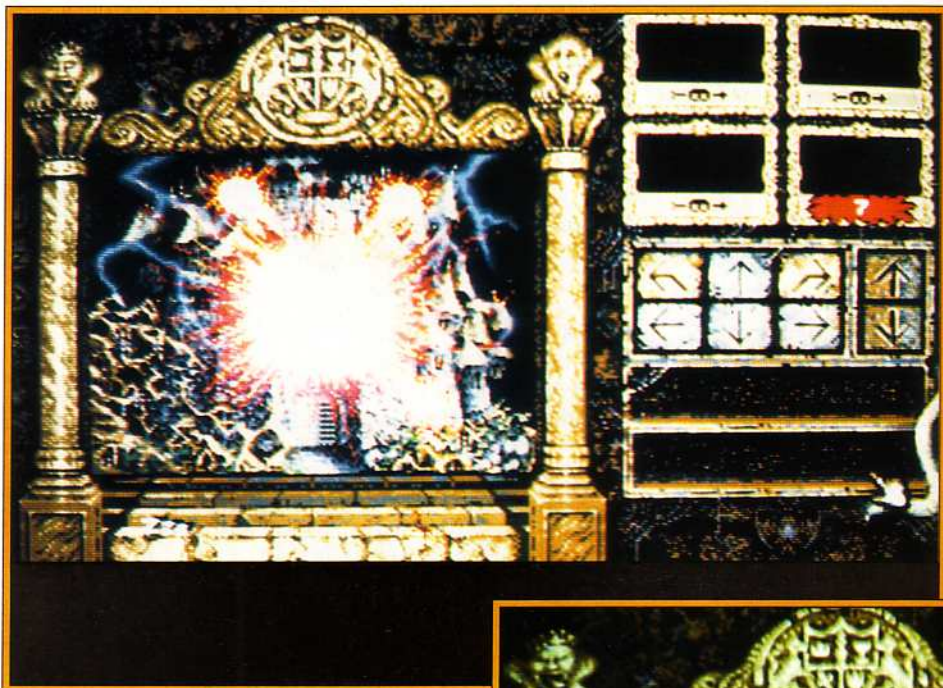
Certains possesseurs d'Amiga passionnés de jeux de rôle ont pu se poser la question du passage sur PC devant les *Eye of the Beholder* et autres *Might and Magic III*. Si tel est votre choix (qui peut tout à fait se justifier dans cette optique) essayez si possible de garder votre Amiga. Vous

éviteriez ainsi la mésaventure de notre ami qui, ayant revendu son Amiga pour un PC, a racheté un A500 pour jouer à *Black Crypt* et au *Chevalier du Labyrinthe*. Si le PC est devenu une machine de référence en matière de jeux de rôle, l'Amiga a encore bien des choses à dire.

Le labyrinthe ou la crypte ?

Face au superbe *Black Crypt* que vous avez pu découvrir dans le *Tilt 100*, *Le Chevalier du labyrinthe* se défend très honorablement. Certes, les graphismes sont moins éclatants et la bande-sonore plus limitée (bien que riche). En revanche, j'ai préféré l'ergonomie du

Chevalier et, surtout, son système de présélection génial. De plus, les amoureux de *Captive* retrouveront avec plaisir la « patte » d'Anthony Crowther et ses pièges diaboliques. Difficile de trancher vraiment : les amateurs de jeux de rôle voudront acheter les deux sans être déçus.



Au début, vous ne verrez malheureusement que trop souvent cette séquence qui signe la mort de votre équipe d'aventuriers. Les amoureux de *Captive* retrouveront ici les principales habitudes acquises lors de la résolution du premier jeu d'Anthony Crowther. Ainsi, vous utiliserez avec profit la fermeture des portes dans le muffle, le groin ou les naseaux des différents monstres qui vous seront opposés.



aussi pour les sorts, où elle prend encore plus d'importance.

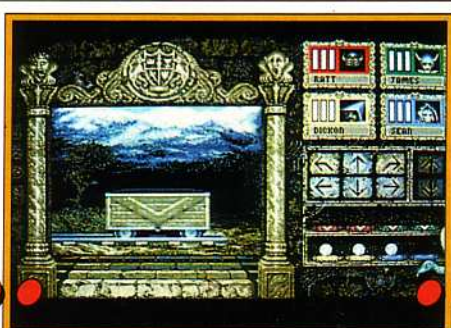
Les objets magiques fonctionnent de manière assez particulières puisqu'ils consomment des points de magie et élargissent leur champ d'action à mesure de leur utilisation. Cette « montée de niveau » particulière s'effectue de manière automatique, tout comme l'amélioration des performances et l'acquisition de nouvelles possibi-

tés. Cette transparence se retrouve aussi dans d'autres domaines, comme la gestion de la nourriture.

On retrouve la complexité des donjons et des énigmes de *Captive*. Les mordus apprécieront, sans aucun doute, mais les débutants auront en revanche bien du mal à faire leurs premiers pas. Heureusement, les sauvegardes multiples les tirent d'embarras. Plus encore que dans *Captive*, il



SEQUENCE Pour accéder au donjon, il faut passer la porte noire dans le mur, prendre les balles dans la cache (et armer vos combattants), emprunter le wagon et descendre à gauche au bout.



Passez ensuite la deuxième porte, ramassez le rameau, abaissez le levier et suivez rapidement le chemin pour limiter les rencontres. Ce levier vous libère le passage mais ouvre aussi la porte à une kyrielle de monstres.



Vous devrez cependant sans doute vous défendre contre les lapins, nains et autres génies. Au moins, les lapins sont utiles, car vous pourrez en faire de délicieux civets. A ce titre, il peut être intéressant de prévoir des victuailles.

Les premiers pas

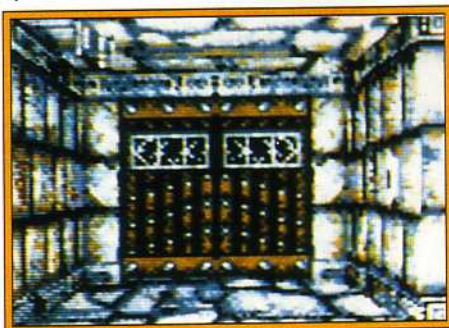
Voici quelques tuyaux pour commencer. Si vous créez une nouvelle équipe, sachez que les humains sont bien équilibrés partout mais les autres races plus disparates. Les gobelins sont plein d'agilité et de vitalité mais ont perdu au passage dextérité et sagesse. Les ogres, et plus

encore les trolls, ont une force prodigieuse, au détriment de toutes leurs autres caractéristiques. Les goules perdent en force, dextérité et sagesse ce qu'elles gagnent en agilité et vitalité. Les elfes sont adroits, agiles et plein d'énergie, mais assez faibles et peu sages. Quant aux

insectoïdes, ils sont les seuls à être plus sages que les humains (ils sont aussi adroits), mais sont en contrepartie moins forts et moins agiles. Utilisez ces particularités au mieux pour la classe choisie (par exemple force pour les aventuriers et les gladiateurs, sagesse pour les prêtres, etc.



L'animation des monstres est relativement succincte. Dommage !



La perspective du labyrinthe est très correctement rendue, les déplacements sont souples et fluides mais la mise en couleurs aurait pu être plus attrayante.

faut nettoyer progressivement chaque zone pour ne pas vous trouver confronté à des forces dépassant trop les vôtres. Comme d'habitude, il faut utiliser les portes à votre avantage pour écraser les adversaires qui vous poursuivent. Vous pourrez aussi écouter avec profit les conseils du Maître de donjon, qui se trouve dans la plupart des endroits importants. Les « regards », permettant de juger de la présence de créatures dans une pièce avant d'y pénétrer, se sont multipliés et vous seront bien utiles.

La réalisation d'ensemble est d'un bon niveau. Le relief des labyrinthes est bien reproduit, avec de nombreux détails. En revanche, la couleur choisie est un peu terne et rend difficile le repérage des clés au sol. Les monstres sont variés, souvent bien dessinés et certains véritablement superbes. L'animation des créatures sur deux images, si elle n'apporte pas réellement l'illusion du mouvement, enrichit cependant le jeu. Toutefois, la représentation des sorts est bien plate. Les bruitages digitalisés complètent l'ambiance en soulignant chaque action importante (combat, ouverture de porte, etc.). En conclusion, même s'il ne révolutionne pas le genre, *Le Chevalier du labyrinthe* est un excellent jeu de rôles, varié, difficile, bien réalisé et doté d'une interface parfaite.

Jacques Harbonn

17 INTERET

La réalisation est bonne et l'ergonomie exceptionnelle, mais le scénario un peu trop classique limite la note.

Type _____ jeu de rôles

Prix _____ C

Prise en main _____
La création de l'équipe est rapide et vous pourrez même recourir à celle qui est fournie.

Graphismes _____
Les donjons sont bien rendus et certains monstres vraiment impressionnants.

Animation _____
Le scrolling dans les couloirs est parfait mais l'animation des monstres sur deux positions est un peu juste.

Jouabilité _____
L'ergonomie tout souris est exceptionnelle, supérieure même à mon sens à celle de *Dungeon Master* grâce au système de présélection.

Musique _____
Elle est agréable mais réservée à la présentation. C'est tout de même bien dommage.

Bruitages _____
Le contexte sonore digitalisé est riche mais pas exceptionnel.

Difficulté _____ confirmé/expert
Le Chevalier du labyrinthe n'est pas fait pour les novices et la pratique de *Captive* apporte ici un « plus ».

18
18
18
18
18
18



Lancez le rameau sur l'Ent qui a perdu son fils (un combat vous conduirait obligatoirement à la mort), récupérez la baguette magique et, enfin, pénétrez par la dernière porte pour accéder au donjon. Vous voilà maintenant dans la place.

DARK SEED PC

Editeur : Cyberdreams/Mirage ■ Distributeur : UBI Soft (tél. : 48.57.65.52.) ■ Programmeurs : Lennard Feddersen et John Krause ■ Graphismes : H.R. Giger, Julia Ulano, Joby Rome-Otero et Paul Ryan ■ Animation : Brumbær ■ Musique : David A. Bean.

Finis les bons sentiments ! Finies les histoires mielleuses et enchanteresses ! L'univers de *Dark Seed* rappelle plus des films cultes comme *Hellraiser* ou *Videodrome* que *Alice au pays des merveilles*. Ajoutez-y des graphismes de Giger, des musiques angoissantes, et vous obtenez une aventure fantastique et inquiétante.

Mais quels sont ces cauchemars troublants ? Mike Dawson vient d'acquiescer une vieille bâtisse de style victorien à Woodlands Hills. L'accueil méfiant des habitants et l'aspect peu engageant de sa nouvelle demeure auraient pu lui mettre la puce à l'oreille. Mais Mike est un rêveur, et ne pense qu'à écrire son prochain livre. Une tâche ardue quand on fait des cauchemars chaque nuit et que l'on se réveille avec d'affreux maux de tête. Surtout quand ces horribles visions prennent peu à peu le pas sur la réalité...

Un système de jeu simple et efficace. Le système de jeu de *Dark Seed* est semblable à celui de *King Quest V*. Le curseur de la souris se transforme en plusieurs icônes. Il suffit alors de cliquer sur un objet ou un endroit pour se déplacer, actionner ou regarder. Les discussions sont assez simples, on clique sur le personnage et celui-ci vous parle de sa voix suave et digitalisée.

Que se passe-t-il de l'autre côté du miroir ? Il suffit d'aller voir. Les connaisseurs auront reconnu un *Alien* en tableau. Clin d'œil au maître...



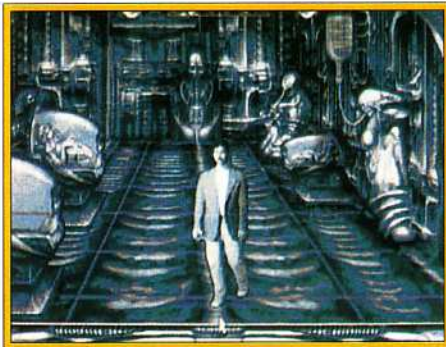
PREMIERS PAS DANS VOTRE NOUVELLE MAISON...

Vous venez de vous réveiller après un cauchemar épouvantable. Avant toutes choses, il faut respecter l'hygiène élémentaire du petit matin : une petite douche pour se sentir propre et ensuite une bonne aspirine pour assainir les neurones. Maintenant que vous êtes un autre homme, il est temps d'explorer votre nouvelle maison. Le cabinet de travail au rez-de-chaussée, par exemple. Sur le bureau se trouve une carte de la demeure. Tiens, un passage secret !



La journée est propice aux surprises ! Allons bon, voilà qu'on sonne à la porte. C'est le facteur qui vous apporte un cadeau bizarre. Tant que vous y êtes, autant sortir et visiter le garage. Vous aurez le plaisir d'y trouver une voiture de toute beauté. Malheureusement, vous n'avez pas la clé. Ouvrez quand même la boîte à gants et prenez le pied de biche dans le grenier. Ensuite l'avenir vous appartient...





A PROPOS DE H.R. GIGER

Pour représenter le monde des ténèbres, les programmeurs ont digitalisé puis retouché des dessins de H.R. Giger. Celui-ci est mondialement connu pour avoir conçu entre autres le monstre de *Alien* (de Ridley Scott), les décors de

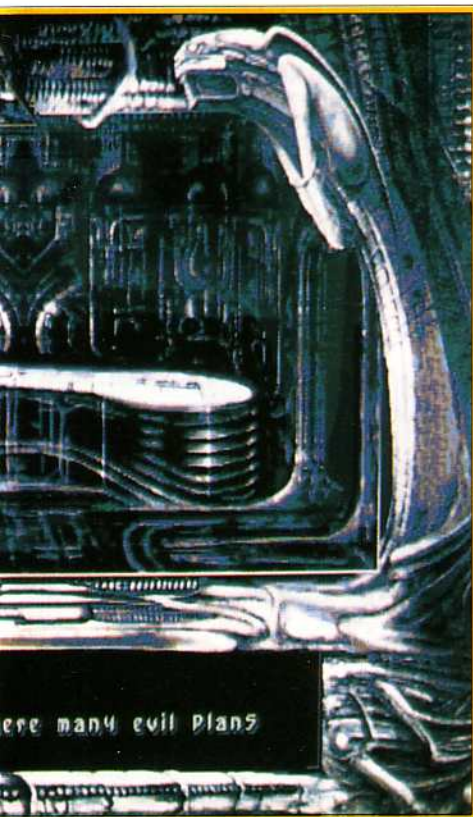
Poltergeist et de *Alien III*, que l'on attend tous avec impatience. A propos du jeu, Giger tenait à disposer d'un mode haute résolution. Il a été enthousiasmé par le résultat. L'approbation du maître est une garantie de qualité.

Pour l'animation, des acteurs ont été filmés puis digitalisés (dont notamment un des producteurs, Mike Dawson, dans son propre rôle).

Dark Seed mêle avec aisance réalisme, horreur et fantastique. Enfin un jeu d'aventure cohérent qui traite d'un sujet rarement exploité : la crainte. Tout est fait pour vous donner des frissons. Vous n'êtes pas un héros, juste un malheureux malmené par des événements inquiétants, essayant de sauver sa vie. Pour résoudre les énigmes, il suffit d'un peu de bon sens, contrairement à certains jeux abracadabrants. Ici, le ton est résolument sinistre et troublant pour une histoire d'horreur qui sort des sentiers battus. Dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur du scénario, bien ficelé, et des graphismes. Marc Menier



Voici votre nouvelle maison. Vous qui l'aviez choisie pour son calme, vous risquez de connaître certaines désillusions pas vraiment agréables !



Cependant, l'aventure est principalement axée sur Mike Dawson.

Les graphismes de Giger confèrent au jeu une ambiance hors du commun. Le désagrément causé par les animations un peu lentes et les temps de chargement est heureusement compensé par des graphismes en EGA haute résolution de toute beauté. La griffe de Giger distingue *Dark Seed* de tout les autres jeux d'aventure du même genre. On est plongé dans une ambiance angoissante à la limite du malaise, effet renforcé par des musiques lugubres et parfois stressantes.

▶ QUELLE MACHINE ?

Machine : PC.
Mode graphique : EGA haute résolution.
Média : 4 disquettes 3"1/2.
Carte son : Adlib/Soundblaster.
Contrôle : clavier, joystick ou souris.
Place mémoire sur disque dur : 3,3 Mo.
RAM minimale nécessaire : 1 Mo.

INSTALLATION

Il se peut que le jeu refuse de charger avec 1 Mo. Pour libérer de la RAM, allégez au maximum le fichier *autoexec.bat* (en enlevant la fonction *Keyb fr* ou bien la gestion de la souris, par exemple). De plus, l'installation prend au moins deux heures.

18 INTERET

Ames sensibles s'abstenir ! *Dark Seed* n'est pas à mettre entre toutes les mains.

Si vous aimez les histoires morbides, vous allez vous régaler. Quant aux graphismes de Giger, ils sont tout simplement géniaux ! Quel dommage que sa participation se soit limitée essentiellement au monde des ténèbres.

TYPE _____ aventure animée

PRIX _____ n.c.

PRISE EN MAIN

L'histoire incluse dans le manuel vous met d'emblée dans l'ambiance stressante du jeu. Pas de problèmes particuliers pour maîtriser les commandes.

16

GRAPHISMES

Le style incontournable de Giger et les sprites digitalisés justifient amplement cette note élevée.

18

ANIMATION

Parfois un peu trop lentes, les animations sont la faiblesse de *Dark Seed*. On est loin des poussees d'un *Eternam*, par exemple.

13

JOUABILITÉ

Le système d'icônes est simple et rapide. La forme de l'icône se modifie pour signaler un endroit intéressant, voilà qui est ingénieux !

15

MUSIQUE

Les mélodies s'accordent tout à fait à l'ambiance du jeu : dérangeantes !

16

BRUITAGES

Bien qu'assez rares, les bruitages et les voix digitalisées sont de bonne qualité.

14

LEGEND PC

Editeur : Mindscape
(Tél. : 16 40 65 71 68).

Jeu de rôles mêlé de jeu d'aventure, avec en sus un petit soupçon de wargame, Legend s'apparente un peu à Hero Quest ou à Shadow Sorcerer (en particulier par sa représentation en 3D isométrique). Mais loin d'être un simple plagiat, il est original à plus d'un titre et vraiment prenant... une fois que l'on a réussi à passer la première porte !

17
INTERET



Configuration matérielle nécessaire

Machine : PC tout type (même XT).
Modes graphiques : CGA, EGA, VGA, Tandy 1000, PC Junior.
Média : 1 disquette 3"1/2 (1,44 Mo).
Carte son : AdLib, SoundBlaster, MT32, Tandy.
Contrôle : souris (recommandée), clavier.
Langue : anglais.
Installation disque dur : 2 minutes, 1 Mo occupé.
RAM minimale : 512 Ko.

Pour aider à combattre les hordes maléfiques qui parcourent le pays, votre groupe s'est résolu à présenter ses services au roi. Ce groupe se compose de quatre aventuriers : un guerrier « Berserk », un assassin, un magicien et un troubadour. Le jeu se joue selon deux modes complémentaires. En extérieur, vous vous déplacez sur une carte, plus ou moins rapidement selon votre moyen de locomotion. Vous côtoierez alors les armées alliées et ennemies (à éviter tant que vous êtes faibles). Outre les villes (où vous trouverez matériel et indices précieux pour vos quêtes), vous serez amené à visiter d'autres lieux plus étranges : tour abandonnée, repaire de l'Ancien (capital pour le magicien), cercle de pierre magique, etc. Mais la plus grande partie de l'aventure se déroule en intérieur.

Les salles sont représentées en 3D isométrique bien rendue, avec de nombreux détails. Là, de nombreuses difficultés vous guettent. Il faudra compter avec les portes fermées à clé, les leviers à manipuler (éventuellement dans le bon ordre), les boutons de commande se trouvant dans une autre pièce, les dalles runiques, etc. Quelques actions simples (voir, prendre, pousser, etc.) enrichissent cette exploration. Les monstres sont fidèles au rendez-vous et vite dangereux, les dix sauvegardes s'avérant fort utiles.

Les affrontements sont réglés par le programme mais vous pouvez intervenir pour modifier un « paramètre » : contrôler le déplacement d'un aventurier (protéger le magicien des coups), rendre berserk le guerrier, faire chanter le troubadour, lancer un sort ou rendre « invisible » l'assassin. L'action se déroulant en temps réel, il faut agir vite. La réalisation est d'un bon niveau. Les graphismes sont d'une grande précision, gâchés malheureusement en partie par une mise en couleur tristounette. Les nombreuses animations complémentaires (course de la lune et du soleil, déplacements des armées, mouvements et expressions des « marchands » ou de leurs visiteurs) renforcent l'ambiance. Les musiques AdLib sont certes bien jolies, mais il manque des bruits d'ambiance à la *Dungeon Master*.



Legend bénéficie d'une représentation 3D isométrique de bonne qualité ainsi que d'une ergonomie assez poussée : le contrôle peut se faire en « double-commande » souris-clavier et concerne le leader de votre équipe. Ses compagnons ne bougent que pour le laisser passer, le suivre dans une autre pièce ou... combattre !

Vous voilà devant Treihadwyl, dont les sous-sols abritent les souterrains qu'ils vous faudra explorer. Cependant, il vous faudra rendre visite aux commerçants et principalement au forgeron et à l'artificier qui vous fourniront de quoi vous défendre.



L'Ancien est un personnage essentiel puisqu'il fournira à votre équipe les runes dont elle a besoin pour élaborer ses sorts. La confection de ces derniers se fait en associant un ingrédient à une rune. Tout changement de combinaison produit un sort différent, soit un arsenal considérable.

Si vous avez manqué le début

Il faut aller d'emblée dans les souterrains de Treihadwyl (en se rendant à la Guilde de cette ville). Dans la première salle, vous trouverez trois portes. Celle qui vous fait face est fermée à clé (clé qui se trouve dans l'un des passages



SEQUENCE

Au début, le roi ne recevra pas les pauvres inconnus que vous êtes et il n'y a aucun moyen de soudoyer ou rudoyer le garde.

Il faut donc aller vous faire une réputation en nettoyant les souterrains à deux niveaux de Treihadwyl. Le premier niveau est aisé mais, dans le second, les monstres deviennent coriaces.

L'ergonomie à la souris est excellente (une fois que l'on a compris qu'il faut cliquer sur la case portant l'objet et non sur l'objet lui-même), en particulier grâce au doublage clavier des actions complémentaires. De plus, il est possible de coupler des actions.

Ainsi, si vous sélectionnez simultanément « ouvrir », « voir » et « prendre » sur un coffre, le programme va ouvrir le coffre, vous détailler son contenu et vous l'attribuer en une seule opération. Le déplacement des personnages est tout aussi agréable.

Tant que vous êtes dans une même pièce, vous contrôlez le leader, les autres ne se déplaçant que pour le laisser passer. Mais dès que l'on change de pièce, tout le groupe se déplace.

La gestion des obstacles est parfaite : un simple clic sur la destination suffit, quels que soient les méandres du trajet. Enfin, le scénario est prenant et riche en rebondissements, à la manière de *Champions of Krynn*. Un excellent jeu de rôle, passionnant à souhait.

Jacques Harbonn

La magie de Legend

Bien qu'apparenté au système de *Dungeon Master (DM)*, la magie de *Legend* utilise un procédé original. Chaque sort est formé d'un ou de plusieurs composants, créés grâce à une rune et à un ingrédient correspondant. Ainsi, pour soigner à distance suffit-il de coupler l'élément « lancer devant » à l'élément « soin ». Mais, contrairement à

DM, toutes les combinaisons sont efficaces. Et comme il existe quatre « directions » et douze effets, combinables et recombinaisons, le nombre total des sorts est faramineux ! Le magicien devra renouveler régulièrement ses ingrédients chez les apothicaires (tous n'offrent pas la même chose) et acheter de nouvelles runes chez l'Ancien, à défaut de les trouver autrement.

Legend face à Hero Quest et Shadow Sorcerer

Legend a quelques points communs avec deux autres jeux de rôles, *Hero Quest* et *Shadow Sorcerer*, tous deux usant aussi de la 3D isométrique. Le premier est parfait pour l'initiation, mais les joueurs confirmés pourraient être gênés par le système de tours utilisé et le monde restreint. Le second logiciel, *Shadow Sorcerer*, est encore plus proche de *Legend*



Hero Quest : un bon logiciel d'initiation au jeu de rôles mais au monde trop restreint.



Shadow Sorcerer : un scénario original pour un logiciel très semblable à *Legend*.

car il mêle lui aussi jeu de rôles et wargame, mode carte et 3D isométrique. Mais le scénario de *Legend* m'apparaît plus solide (celui de *Shadow Sorcerer* est original) et son ergonomie est bien meilleure.



Il est parfois bien tentant de prendre le chemin le plus direct : dans la plupart des cas, c'est la mort assurée. Retournez sur vos pas et trouvez l'astuce qui vous ouvrira la voie en écartant le danger.

17 INTERET

Mélange subtil de trois genres (rôle, aventure, wargame), gestion géniale

de la magie, ergonomie évoluée et scénario riche en rebondissements, *Legend* ne manque vraiment pas d'atouts.

TYPE _____ jeu de rôles/aventure

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN _____ 12
Le maniement lui-même est sans problème mais, sans notice, (version pré-commerciale) la création des sorts et, surtout, le début du donjon (voir encadré) sont éprouvants !

GRAPHISMES _____ 15
Un bon travail des graphistes sur le dessin des intérieurs et des scènes de ville. Mais la mise en couleur est bien terne.

ANIMATION _____ 16
Les animations complémentaires en extérieur sont parfaites pour l'ambiance. En intérieur, tout ce petit monde bouge bien, même sur un « petit » PC.

JOUABILITE _____ 15
Excellente gestion souris et bon doublage clavier, mais certaines actions demandent d'inutiles manipulations.

MUSIQUE _____ 15
Les musiques sont variées (lorsque votre troubadour en connaît suffisamment !) et mélodieuses.

BRUITAGES _____ 0
Quasiment aucun bruitage d'action. Que c'est triste pour un jeu de rôles !

DIFFICULTE _____ joueur confirmé
Certaines « énigmes » sont ardues mais leurs solutions toujours logiques.



Entre deux équipes dans les souterrains, vous aurez sans doute besoin de refaire provision d'ingrédients. Il y a un apothicaire au nord-ouest du château, mais il est assez mal achalandé.

Cette fois, le roi vous reçoit. Mais, par malheur, les événements l'ont rendu fou et vous devrez batailler une nouvelle fois contre les forces qu'il vous expédie. C'est la dure vie de héros.

latéraux). Les deux portes latérales ne sont pas fermées à clé mais résisteront à toutes vos manipulations directes. Il faut en effet agir sur les deux dalles runiques correspondantes en expédiant dessus le sort du même type. Récupérez les trésors du coffre et de la pendule.

L'installation

Eco Quest dispose d'un programme d'installation proposant une configuration par défaut après avoir examiné votre machine. Le temps pour cette installation sur un PC 386dx 33 est d'environ 4 min 20.

Eluria dans toute sa splendeur. Les décors profitent pleinement du VGA 256 couleurs. Dommage que les personnages n'en bénéficient que de 16...

15
INTERET



Configuration matérielle nécessaire

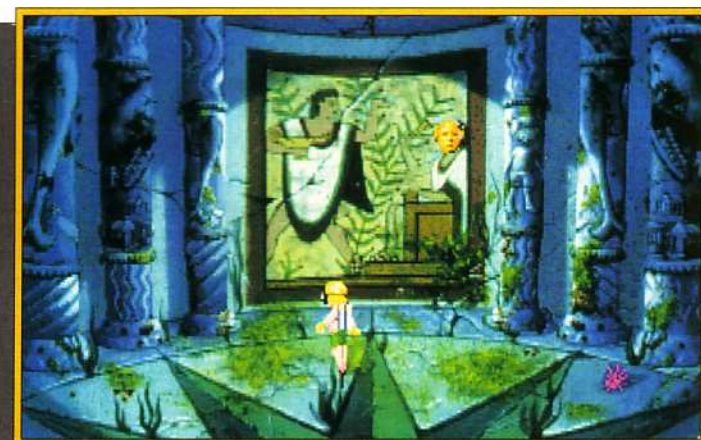
Machine : PC.
Mode : VGA.
Médias : 4 disquettes 1,2 Mo.
Carte son : AdLib, Roland, Sound Blaster.
Contrôles permis : clavier, souris.
Notice : notice technique en français, petit dépliant en anglais.
Place requise sur le disque dur : 4,7 Mo. RAM minimale requise : 640 Ko.

ECO QUEST PC

Voici le dernier-né de chez Sierra, qui vous entraînera dans les profondeurs mystérieuses de la Mer des Caraïbes. La ville sous-marine d'Eluria y est menacée par la pollution. Alors, enfillez vos palmes, mettez votre masque, fixez vos bouteilles d'oxygène et en avant pour une aventure que vous n'êtes pas prêt d'oublier, et à laquelle les plus jeunes pourront prendre part.

Les premiers pas

Après avoir discuté avec votre père, nettoyez la mouette blessée, donné à boire au cochon d'Inde et versé la solution dans l'aquarium, observez chaque objet du laboratoire (surtout le tableau noir). Ramassez le sac, qui vous sera utile pour collecter toutes les ordures que vous trouverez. Il ne vous reste plus qu'à sortir pour redonner le moral au dauphin, lier connaissance



et lui laisser prendre la voie des grands fonds. Il reviendra vous voir très rapidement pour vous demander de l'aide. Enfillez

palmes et masque puis suivez-le. Premier obstacle rencontré : un paquebot qui vide ses ordures en pleine mer. A vous de jouer !

Il vous faudra manipuler les trois parties de chacune des colonnes de gauche pour réussir à connaître l'identité de l'inconnu au masque d'or de la fresque.

Editeur : Sierra On Line ■ *Distributeur :* Ubi Soft (Tél. : 1.48.57.65.52) ■ *Conception :* William D. Skirvin ■ *Programmation :* Jerry Shaw, Randy MacNeill, Hugh Diedrichs, Neil Matz ■ *Graphismes :* William D. Skirvin, Gano Haine, Jane Jensen ■ *Animation :* Russell Truelove, Michael Hutchinson, Karin Young ■ *Musique et bruitages :* Mark Seibert, Chris Braymen, Aubrey Hodges, Dan Kehler, Orpheus Hanley.

Sierra nous propose un jeu d'aventure éducatif qui ravira tous les écologistes. Dans *Eco Quest*, le joueur incarne le jeune Adam, qui se retrouve à sa grande joie sur l'île de Saint-Julien dans les Caraïbes. Son père, chercheur scientifique, a été envoyé dans les mers chaudes pour essayer de découvrir la cause d'une soudaine hausse de mortalité de la faune aquatique. Le jeu est plutôt une aventure qu'un éducatif. Contrairement à *Castle of Doctor Brain* (voir *Tilt 98*), il ne faut pas résoudre des énigmes mathématiques ou logiques sans rapport les unes avec les autres, mais bel et bien diriger le personnage et le faire agir sur les décors et les objets, comme dans les *Space Quests*, *King's Quests* et autres *Police Quests*. L'intérêt pédagogique est constitué par la mise en évidence de la fragilité de l'écosystème. La mer abrite des espèces qui n'apprécient pas particulièrement les bouteilles vides, les pneus et autres objets hâtivement jetés dans ce gigantesque aquarium.

L'histoire débute dans le laboratoire vétérinaire du père d'Adam et se poursuit dans les fonds sous-marins en compagnie d'un dauphin. Vous devrez secourir chaque habitant-poisson de la ville sous-marine, découvrir la source de pollution et retrouver la baleine Cétus. *Eco Quest* présente un certain intérêt pour les plus jeunes : les énigmes sont en effet de difficulté croissante. Si le joueur passe les premières scènes sans aucun problème, il lui faudra, pour évoluer dans sa quête, réfléchir plus longuement par la suite, sur-

TILT
MICROLOISIRS

et

CONSOLES

**vous
présentent les
« Goodies » de**



LE PIN'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique 85 F*

LE DISQUE :

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres

La K7	80 F*
Le CD	120 F*

LE TEE SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné.
Logo MICRO KID'S vert ou mauve 65 F*
(Taille adulte et enfant.)

LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S 2 690 F*

COMMENT VOUS PROCURER LES « GOODIES »?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :

LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :

- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) 219 F 00
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) 249 F 00
(plus 17 F de frais de port)

* Prix de vente conseillé

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

TEE SHIRT :

Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) :

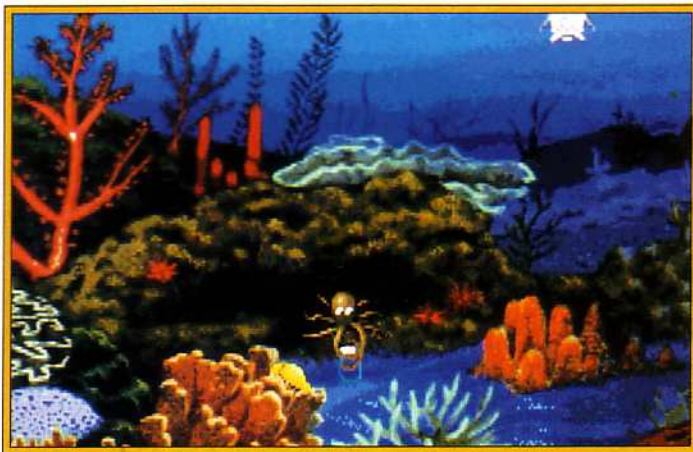
Coloris (gris chiné, blanc, noir) :

Logo de couleur mauve ou vert :

La vie sous-marine présente quelques difficultés. Il est par exemple très difficile de trouver un ouvre-boîte.

Pour ôter le couvercle d'un bocal, vous devrez recourir à la ruse : allez le cacher dans le bosquet d'algues et attendez que la pieuvre utilise ses nombreux tentacules sur lui...

Pas très académique mais assez efficace !



SEQUENCE



Adam lors de son premier contact avec le dauphin blessé par un filet de pêcheur. Regardez l'air malheureux de l'animal prisonnier. Il va de lui-même aller s'enfermer dans l'enclos du bas.



L'entrée dans l'univers fantastique d'Eco Quest. Le dauphin parle à Adam qui n'en croit pas ses oreilles. Son nouvel ami s'appelle Delphineus. Notez l'image du dauphin en surimpression lorsqu'il s'exprime.



Delphineus est guéri, alors à quoi bon le garder en cage ? Après avoir actionné la manette d'ouverture de la trappe, Adam fait ses adieux à son ami aquatique. Ne vous inquiétez pas, ce n'est que le début de l'aventure.

2 minutes de jeu

tout que l'aventure se révèle très linéaire (il faudra aider un certain poisson malade pour obtenir l'objet utile au poisson suivant, etc.). Les décors (VGA 256 couleurs) sont toujours aussi beaux que dans les derniers Sierra (Eluria est somptueuse), preuve incontestable que ces programmeurs maîtrisent les graphismes sur le bout des palmes. Les personnages et animaux sont toujours en VGA 16 couleurs, mais cela ne nuit pas vraiment à l'aventure.

Les animations sont assez réussies (les algues qui ondoient, les nappes de liquide toxique qui se propagent sous les flots...). Sans vouloir jeter le

Une aventure éducative pour tous

Eco Quest est de la même veine que *Space Quest*, *Police Quest*, *King's Quest* ou *Leisure Suit Larry* avec un côté éducatif et, surtout, accessible à tous. En effet, si les plus jeunes peuvent avoir certaines difficultés à accrocher à des jeux comme ceux précités, ils seront

sans aucun doute enthousiasmés par *Eco Quest*. Contrairement à *The Castle of Doctor Brain* qui proposait certaines énigmes un peu complexes pour les plus jeunes, *Eco Quest* est entièrement à leur portée, à condition d'avoir une personne comprenant l'anglais à leur côté.

galet à Siera, il est dommage qu'Adam soit ralenti lorsque Delphineus nage à ses côtés. Les musiques (Sound Blaster Pro) sont très belles et l'on se demande si les bruits ne sont pas le résultat d'enregistrements effectués sous la mer. On se croirait réellement dans les profondeurs marines. La bande musicale lors de l'attaque du monstre marin fait frissonner et les cris de la baleine Cétus prise au piège font vraiment pitié. L'émotion est bien présente. Rien de nouveau côté ergonomie : le système souris-icône fonctionne toujours aussi bien et permet l'utilisation du plein écran pour les graphismes. Vingt sauvegardes ont été prévues, ce qui laisse de la marge. La boîte de jeu (très belle) précise qu'*Eco Quest* « convient aux enfants de plus de 10 ans » mais, à mon avis, un enfant de 6 ans appréciera le jeu pour peu qu'il ait déjà tou-

ché à un ordinateur (pas vrai, Pancho ? NDA). Les plus âgés pourront cependant se laisser charmer. **Eco Quest souffre de deux défauts.** D'abord les textes, qui ne sont pas légers, sont en anglais : à moins que vous ne compreniez l'anglais, il ne reste plus qu'à espérer une version française. Ensuite, la durée de vie est très courte. Bien que certaines énigmes demandent de la réflexion et du tâtonnement, j'ai personnellement terminé le jeu en 3h30, non parce qu'il est trop facile mais parce qu'il est court.

Si son prix n'était pas aussi élevé, je conseillerais l'achat de ce jeu, susceptible de captiver petits et grands : bien que court, il vaut le détour.

Thomas Alexandre

15

INTERET

Sans sa courte espérance de vie, *Eco Quest* méritait un 18 : très accueillant,

amusant, réalisé de main de maître et plein de bonnes intentions.

TYPE _____ aventure/éducatif

PRIX _____ D

PRISE EN MAIN

La boîte est très belle et la notice explicite. L'installation sur disque dur est on ne peut plus facile et assez rapide.

GRAPHISMES

C'est un très beau cocktail du *Grand Bleu* et des *Sept citées d'Atlantis*. Les dessins sont fins, les couleurs multiples.

ANIMATION

Ça bouge dans tous les coins : les bulles remontent à la surface, des bancs de poisson traversent l'écran...

JOUABILITE

Une très bonne ergonomie, puisqu'il suffit de connaître la signification des icônes et de cliquer.

MUSIQUE

En espérant que vous possédiez une carte son (dans le cas contraire vous perdrez beaucoup).

BRUITAGES

Glou ! glou ! Bien que moins nombreux que les musiques, les bruitages sont époustouffants. Glou ! glou !

DIFFICULTE _____ débutant/confirmé

Eco Quest est à la portée de tous. Je le comparerais à *Space Quest I*.

DUREE DE VIE _____

C'est-à-dire une moyenne entre 3 (pour un habitué des Sierra) et un 8 (pour un débutant)

18

18

18

18

18

18

5



Le premier magazine de loisir européen
consacré aux logiciels PC !

Le deuxième numéro est arrivé, avec en
prime, une disquette gratuite !



PC *review*

Les toutes dernières infos et critiques, avec des
articles sur:

- ★ LE GUIDE DEFINITIF DES SIMULATIONS
DE VOL
- ★ DISNEY ANIMATION STUDIO
- ★ STAR TREK
- ★ ASSISTANCE AVEC MONKEY ISLAND II
- ★ LE GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- ★ LES CENT MEILLEURS JEUX DE PC,
DEUXIÈME PARTIE

**Disponible maintenant chez tous les
principaux marchands de journaux.**



Edito

Amis du Message, bonjour! Vos lettres arrivent de plus en plus nombreuses à la rédaction, et parmi elles, un grand nombre de questions concernant toujours l'ancien mais fabuleux Indiana Jones et la Dernière Croisade. C'est pourquoi nous avons décidé de vous offrir aujourd'hui la solution complète et détaillée d'Indy III ! Pour ceux qui préfèrent les enquêtes policières, ne loupez pas l'interview exclusive de Raoul Dusentier, l'homme qui élucidé le mystère de Croisière pour un Cadavre... Quant au Message en Vrac, il est vrai que nous n'avons plus assez de place ici pour répondre à toutes vos questions. M%ais rassurez-vous, le Message du mois prochain va remédier à ce problème. Et que diriez-vous de la solutions complète de Eye of the Beholder II, plans à l'appui? Bonne chance à tous!

Olivier Hautefeuille

La solution Indiana Jones et la dernière croisade.

Bien que testé sur PC dans le numéro 70 de Tilt, en octobre 1989, Indiana Jones and the Last Crusade fait encore parler de lui. Un très grand nombre d'aventuriers nous envoient chaque mois des questions sur cette fabuleuse mission. Aussi avons-nous jugé bon de faire le point une bonne fois pour toutes sur les astuces qui permettront aux joueurs de retrouver le Graal. Grâce à l'aide de Cédric, F. Chalmagne, Christophe, Gyl et TNT, Antoine et Raphaël, voici enfin, par le menu, la soluce tant attendue !

PRÉSENTATION DU JEU:

Indiana Jones And The Last Crusade se partage en six étapes de jeu : l'université, Venise et sa bibliothèque, les catacombes, le château de Brundwal, le voyage par air et terre et, enfin, l'épreuve finale du temple. Certaines de ces missions sont particulièrement difficiles, comme celle du château, par exemple. De plus, il existe plusieurs façons de vaincre. Nous avons détaillé chacune de celles-ci. Vous trouverez aussi les plans des passages les plus complexes, c'est-à-dire ceux des catacombes et, surtout, des trois niveaux du domaine de Brundwal.

DANS L'UNIVERSITÉ...

Indy vient de rentrer, épuisé et trempé, d'un long voyage. Lorsqu'il entre dans l'université, il va tout d'abord discuter avec ses collègues, puis se changer. Ensuite, il doit entrer dans la salle de classe, qui est située le plus à l'est du bâtiment. Les élèves qui l'accueillent ici sont particulièrement nerveux. Pour les calmer, utilisez les phrases suivantes:

"Mes amis..."
"Pas de panique..."
"Irène, prenez le nom..."

De cette façon, vous pouvez entrer dans votre bureau, au fond de la

classe. Là, vous découvrez un grand nombre d'objets. En fait, peu sont réellement utiles. Il faut débarrasser la table de tout ce qui l'encombre (des paperasses, des lettres), en ramassant les objets tour à tour. Ensuite, prenez et ouvrez le colis qui vous attendait là. C'est le journal du Graal, l'un des indices les plus importants de cette quête. C'est, bien sûr, votre père qui vous l'envoie... Pourquoi, vous n'allez pas tarder à le savoir : intrigué par ce paquet, vous décidez de rendre visite à votre père. Il est plus prudent de sortir par la fenêtre, afin d'éviter la horde de vos élèves. Mais alors qu'Indy vient de poser le pied sur la pelouse qui cerne l'université, il se fait accoster par deux hommes. Ceux-ci l'entraînent vers une voiture... Indy se retrouve dans une superbe demeure. Elle appartient au riche Walter Donovan, un homme qu'il connaît bien et qui est lui aussi passionné par tout ce qui touche aux temps anciens. S'excusant pour la méthode qu'il a employée pour le mener jusqu'ici, Walter lui propose une mission fabuleuse. Il est en possession d'un fragment de pierre découvert au nord d'Ankara. Sur la pierre, un message: "A travers le désert, vers la gorge du croissant de Lune...". Il s'agit de la quête du Saint Graal. Indy se décide bien vite à participer à cette grande aventure, d'autant qu'il apprend que son père l'a devancé et qu'il a disparu à Venise.

Indy peut enfin se rendre chez son père Henri. Là, il constate que l'appartement a été entièrement fouillé. Dans tout ce désordre, il y a

pourtant quelques indices à collecter. Tout d'abord, poussez l'étagère qui est à moitié tombée. Vous découvrirez sur le fond du meuble un papier adhésif. Il faut aussi décrocher et empocher la peinture qui est au mur. De retour à l'université, Indy s'introduit à nouveau dans son bureau, toujours par la fenêtre. Sur l'étagère, un bocal contient un puissant diluant. En y plongeant le papier adhésif, il finit par en extraire une petite clef. Il faut alors retourner chez Henri pour trouver la serrure correspondante. Celle-ci ferme le petit secrétaire recouvert d'une nappe et d'un vase contenant des fleurs. Prenez les fleurs, tirez la nappe et ouvrez enfin le tiroir. Vous y trouvez un vieux livre...

Indy va maintenant regagner l'Université, avant de s'envoler pour Venise, à la recherche du paternel !

Indy doit absolument posséder :

- le fouet ;
- le journal du Graal ;
- la peinture ;
- le vieux livre.

VENISE, LA BIBLIOTHEQUE...

Dès son arrivée à Venise, Indy et son compagnon Marcus rencontrent l'ex-associée du père de Jones, la charmante Elsa Schneider. Elsa vous renseigne sur bien des points. Elle était en effet avec votre père lorsqu'il a disparu, dans les salles de la bibliothèque. Laissez Marcus vaquer à ses

humides occupations (!) et suivez la jeune femme. Dans le hall de la bibliothèque, Elsa discute avec le gardien. Elle disparaît ensuite dans les rangées de livres. C'est l'occasion rêvée pour faire marche arrière et revenir à la terrasse du café. Là, vous allez essayer de vous emparer de la bouteille de vin qui se trouve sur la table la plus à gauche. Vous devez tout d'abord regarder la bouteille et convaincre l'homme qui boit de ce vin qu'il s'agit d'un bien piètre nectar. Vous pouvez alors saisir la bouteille. Remplissez-la d'eau à la fontaine et retournez dans la bibliothèque.

Maintenant, vous allez devoir découvrir plusieurs objets. En ce qui concerne les livres, il faut trouver le tristement célèbre Mein Kampf du non moins tristement célèbre Adolf, ainsi qu'un manuel de pilotage aérien et un Atlas. Le manuel vous permettra plus tard de piloter un biplan, l'Atlas de vous retrouver dans le labyrinthe des catacombes. Pour trouver ces trois bouquins, il faut utiliser l'option "Qu'est-ce que" et promener le curseur sur tous les volumes. Lorsque le descriptif indique "livre" sans "s", vous avez déniché quelque chose. Saisissez le livre et continuez la recherche.

Vous trouverez aussi dans l'une des salles un lourd cordon rouge que soutiennent trois piquets. Prenez le cordon, et aussi le piquet du milieu. Comme votre père le faisait il y a peu, vous allez bien vite comprendre l'importance des vitraux qui habillent les fenêtres de chaque salle, ainsi que les chiffres romains tracés sur les dalles du sol. Observez alors attentivement le journal du Graal. Vous remarquerez qu'un seul vitrail est similaire à celui qu'a dessiné votre père. C'est là que se cache l'entrée des catacombes. Lorsque vous aurez trouvé la bonne salle, regardez encore le journal et notez le texte inscrit sous le dessin. S'il est écrit, par exemple, "le deuxième à gauche", lisez, sur le pilier de gauche, le deuxième chiffre gravé. Il ne vous reste plus ensuite qu'à casser la dalle correspondante à l'aide du piquet trouvé plus avant. La pierre se brise dans un grand fracas. Un garde arrive, il faut sauter dans le vide... Vous voici dans les catacombes !

Indy doit absolument posséder :

- le fouet ;
- le journal du Graal ;
- la peinture ;
- le vieux livre ;
- le livre Mein Kampf ;
- le manuel de pilotage ;
- l'atlas ;
- le cordon rouge.

Dans les catacombes...

Dans une première salle, vous voyez deux squelettes. A côté d'eux, vous trouvez un crochet. Prenez-le et continuez votre route jusqu'à découvrir une vieille torche scellée dans le mur par de la boue durcie. Servez-vous de l'eau de la bouteille pour ramollir la terre. Tirez maintenant sur la torche et crac ! Une trappe s'ouvre sous vos pieds. Vous voici dans une salle plus souterraine encore. En fait, cette chute est bénéfique. Elle vous permet de vider une salle supérieure de l'eau qui l'avait envahie. Pour ce faire, continuez, vous découvrirez bientôt un bouchon fixé dans le plafond rocheux. Accrochez-y le crochet découvert plus tôt, et tirez sur l'ensemble avec votre fouet. C'est gagné, l'eau s'écoule, le passage dans la galerie supérieure est désormais possible. Une échelle vous ramène bientôt au premier niveau. A l'est, Indy débouche dans une salle où se trouve une étrange machine. Ce système de pont-levis est cassé. Pour assurer le passage aux salles suivantes, il faut le réparer. Servez-vous alors du cordon rouge trouvé dans la bibliothèque. Le cordon en place sur les poulies, actionnez la roue. En route pour la suite !

Indy continue son chemin. Il trouve plus loin trois étranges statues taillées à même le roc. Regardez dans le journal du Graal. Votre père avait déjà étudié la question. Il vous faut donc remettre les statues dans le bon ordre, ce qui vous donne accès à une nouvelle galerie. Le pont qui se trouve un peu plus loin est franchissable depuis que vous avez manipulé la machine. Indy marche maintenant dans une longue galerie rectiligne. Inutile de prendre l'une ou l'autre des voies qui partent sur la gauche. Il faut continuer tout droit, jusqu'à

découvrir enfin la salle des crânes. Lorsque votre héros pousse l'un de ces crânes, il entend un son particulier. Il faut bien sûr se servir de la partition fournie par le journal du Graal. Inutile de chercher si le morceau est en clef de fa, de sol ou d'ut première... Les chevaliers qui ont tracé ce chemin n'y entendaient rien en musique. Contentez-vous de bouger les crânes dans un ordre bêtement expliqué par le dessin de la partition : le crâne complètement à la droite d'Indy correspond à la note située sur la plus haute ligne de la portée. Cette fois, ça y est. La porte vient de s'ouvrir. Plus loin, Indy découvre enfin le fameux cercueil. A l'intérieur, il pourra observer le bouclier gravé et y trouver un nouvel indice : il faut chercher dans l'ancienne ville d'Alexandretta, aujourd'hui nommée Iskenderum. Ouvrez le cadenas de la grille et... ah ! douce fraîcheur d'un ciel étoilé ! Marcus vous attend dehors : "Indi, j'ai retrouvé votre père, il est au château de Brundwal, prisonnier des nazis !"

Indy doit absolument posséder :

- le fouet ;
- le journal du Graal ;
- la peinture ;
- le vieux livre ;
- le livre Mein Kampf ;
- le manuel de pilotage.

LE CHATEAU DE BRUNDWAL...

C'est sans aucun doute le passage le plus délicat de l'aventure. Il existe de nombreuses façons de vaincre cette épreuve. Voici détaillée celle qui nous semble la plus sûre. Nous étudierons ensuite les autres possibilités.

Lorsque vous pénétrez dans le château, le premier garde rencontré est rétif à toute discussion. Un bon coup de poing ne vous fera pas perdre d'énergie. Vous voilà débarrassé de l'homme. Prenez tout de suite le couloir qui s'ouvre au fond de l'écran. Il donne accès à la partie est du rez-de-chaussée. Ne vous occupez pas des trois premières portes. Prenez au sud, à l'est, puis ouvrez la porte qui vous fait face. Là se trouve un garde complètement ivre. Il n'est pas dangereux et va même vous aider sans le vouloir. Saluez-le, prenez de ses nouvelles et il vous confiera sa chope, afin que vous alliez lui chercher à boire. La cuisine se trouve juste à côté. Dans cette pièce, vous devez remplir la chope de bière au tonneau, puis vous en servir pour éteindre le feu. Tandis que le brasier fume atrocement, remplissez de nouveau la chope si vous le désirez (cela ne coûte rien et ce sera utile si vous décidez, plus haut, de bloquer l'alarme). Ramassez maintenant le sanglier rôti et revenez sur vos pas, jusqu'au hall du RDC. La partie ouest de ce niveau compte deux pièces importantes. Vous allez y rencontrer un premier garde. Il faudra lui parler comme suit :

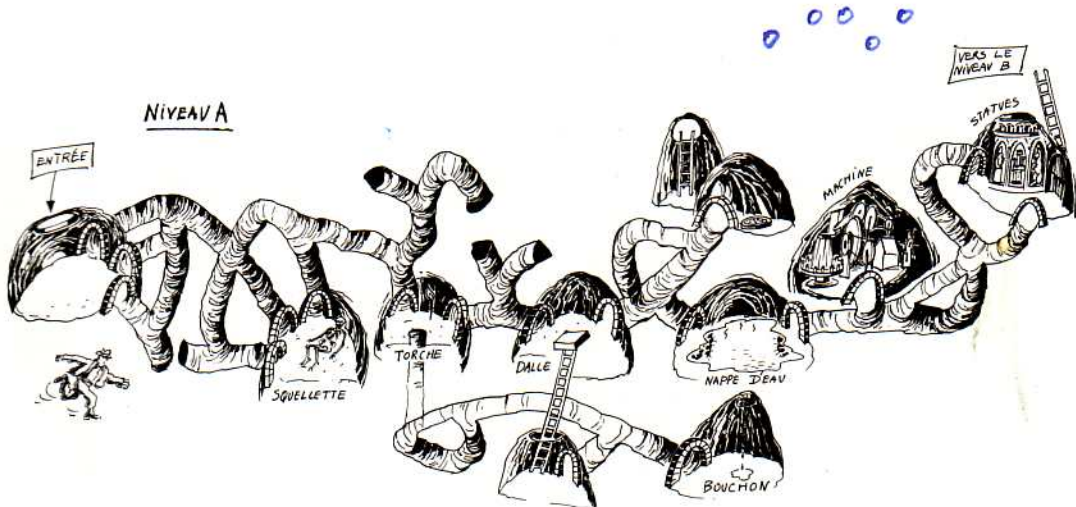
"Où est le prisonnier..."

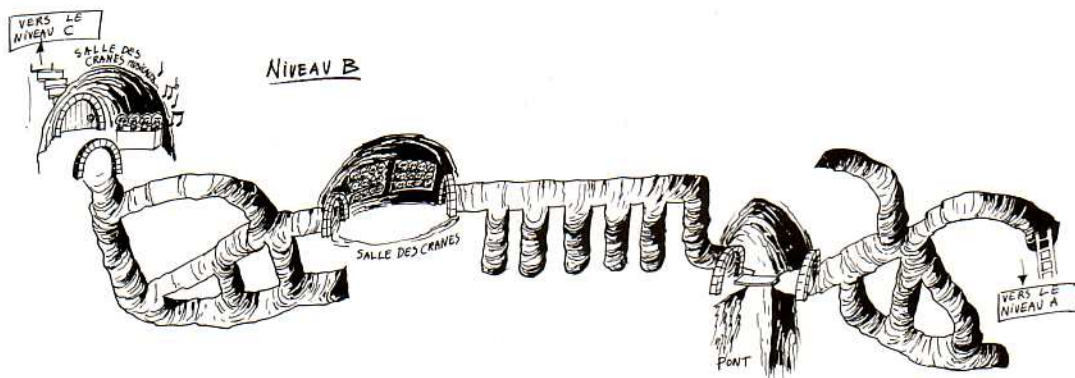
"Gestapo, police secrète..."

"Comment le savez-vous..."

Voilà une bonne chose de faite. En effet, ce garde ne vous gênera plus dans vos déplacements. Mais attention, il faudra toujours être habillé de la même façon lorsque vous passerez dans le couloir qu'il surveille.

Bien, maintenant, entrez dans la pièce situé à l'est de ce couloir. C'est une petite lingerie. Indy peut prendre tout de suite la tenue de domestique qui se trouve sur la droite. Pour l'uniforme, on verra





plus tard. Ressortez dans le couloir et entrez dans la pièce d'en face, celle de l'armure. Indy farfouille un peu partout. Il va même pousser au hasard l'armure de droite et faire tomber la hallebarde. Un faux mouvement qui vous sauvera la vie...

Il est temps désormais de visiter les étages supérieurs. Pour cela, marchez vers le nord et entrez dans la salle proche du hall. Indy doit alors se changer et revêtir la tenue de domestique. Ainsi déguisé, il repart au sud, puis à l'ouest et au nord. Voilà un deuxième garde, pas plus difficile à berner que le premier. Dites lui :

"Je fais des courses..."

"Je viens chercher les bottes..."

"Au deuxième étage..."

"Il est de garde..."

Ce garde vous laissera passer et, comme le précédent, il faudra dorénavant ne le croiser qu'en tenue de domestique.

Au premier étage, vous pouvez ignorer la pièce qui se trouve juste en haut de l'escalier. Elle ne contient rien d'intéressant. Par contre, la deuxième porte vous dévoile un coffre. Dedans, de l'argent qu'Indy empoche au plus vite. Continuez ensuite votre route vers le sud, jusqu'au grand couloir gardé par le responsable de la galerie d'art. Pour ce garde, inutile de se battre ou de dialoguer. Donnez-lui plutôt la peinture saisie bien avant dans l'appartement de votre père Henri. Indy continue à marcher vers l'est. Un nouveau couloir, une nouvelle salle qui s'ouvre sur la gauche... Le coffre qui se trouve dans cette pièce cache un uniforme. Ce n'est hélas pas du tout sa taille. Mais en regardant attentivement le costume, Indy y découvre une clef. Redescendez alors au RDC, en changeant bien entendu de tenue avant d'atteindre le deuxième garde. Vous devez retourner en effet dans la petite penderie. Pourquoi ? Parce que la clef que

vous venez de découvrir ouvre le cadenas qui protège l'uniforme gris. Cette nouvelle tenue vous permettra dès lors d'affronter les gardes du deuxième étage.

Vous voici de retour au premier. Il n'y a plus de garde dans le couloir est/ouest. Par contre, attention aux abords de l'escalier qui mène au second. Personne n'a encore trouvé le moyen d'éviter ce garde musclé qui bloque l'accès d'une part au deuxième étage, d'autre part à la petite salle où se trouve la trousse de secours. Une seule alternative alors, le combat. Une fois l'homme éliminé, Indy va marcher au sud pour empocher la trousse de secours. Ensuite, il montera les escaliers pour le dernier étage, celui où se trouve son père...

Au deuxième, un garde vous adresse la parole. Mais puisque vous avez un uniforme d'officier, autant lui tenir la dragée haute. Voici donc le dialogue qui clouera définitivement le bec à ce soldat :

"Soldat, votre pantalon..."

"Et pas le temps d'enlever..."

"Espèce de bouffon..."

Indy est maintenant libre d'agir. Entrez au plus vite dans la première pièce qui s'ouvre sur votre droite. C'est le bureau du big boss. Ce chien n'est pas tellement sympathique... Mais vous l'avez deviné, il faut lui donner le sanglier prin dans la cuisine. Ensuite, marchez vers la gauche de la pièce. Là se trouve le trophée que vous empochez aussitôt. Mais intéressez-vous aussi au meuble. Indy va y découvrir l'inestimable laissez-passer. Ouvrez le tiroir et prenez le papier.

La prochaine étape consiste à se débarrasser du célèbre Biff. Une montagne de muscles, champion toutes catégories de boxe et karaté, l'homme est imposant. Mais il a aussi un sérieux penchant pour la bonne bière de Brundwal ! Indy doit donc redescendre une fois de plus au RDC (changement de tenue

pour la garde des escaliers) et rejoindre la cuisine. De même que vous remplissiez naguère la chope de bière, servez vous cette fois du trophée confisqué dans le bureau du Colonel Vogel. OK, vous pouvez remonter pour la dernière fois au dernier étage du bâtiment.

En chemin, il sera utile de visiter la galerie d'art située à l'ouest du couloir principal du premier étage. Complètement sur la gauche de cette vaste pièce se trouve un tableau de grand format. Poussez-le. Indy est en mesure d'ouvrir le coffre fort qu'il vient de découvrir, puisque la combinaison est inscrite sur le laissez-passer qu'il a volé. Regardez avec attention la peinture qui représente le Graal, cela pourrait servir pour la suite...

Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses, j'ai nommé les biceps de Biff ! Face à cet imposant personnage, il serait imprudent d'entamer tout de suite le combat. Offrez-lui plutôt le trophée rempli de bière afin qu'il se désaltère. Ensuite, une simple pichenette et voilà le molosse au tapis. Continuez à l'ouest, puis au nord. Vous découvrez trois cellules. La porte de l'une d'elle est surmonté de câbles électriques. Il s'agit bien sûr d'une alarme. Indy va tirer sur ces fils. Un signal se déclenche, un garde surgit, bientôt suivi du Colonel Vogel en personne. Mais c'est aussi votre père qui apparaît. *"Papa !"* Quelle émotion... Votre ennemi va sans aucun doute vous demander le journal du Graal. Insultez-le, il finira par l'empocher mais tout s'arrangera ensuite...

Jones et Jones Junior se retrouvent prisonniers dans la salle du RDC, celle où vous avez eu la bonne idée de faire tomber plus avant la hallebarde de l'armure... En effet, il n'existe qu'un seul moyen de défaire les liens, c'est de pousser les deux chaises sur lesquelles vous êtes ficelés jusqu'à ce que les deux dossiers liés dos à dos soient

exactement alignés avec la marque laissée par l'arme sur le tapis. Si vous n'avez pas pu faire bouger l'armure lors de votre première visite dans cette salle, il faudra essayer diverses positions, au risque de vous faire trancher la tête. Sauvegardez alors la partie avant le premier essai... Pour se déplacer vers l'armure, utilisez de préférence les forces de votre père Henri. Indy va devoir mener un combat très prochainement et il doit garder toutes sa vigueur. Enfin, vous poussez l'armure et... ça y est ! Vous voilà libre de tout lien. La suite est assez simple. Il suffira de pousser la statue qui orne le côté gauche de la cheminée pour ouvrir un passage secret. Dehors, sur la droite, une moto vous attend. *"En route, Junior !"* Puisque vous avez perdu le Graal, votre père vous convainc de rouler vers Berlin... Une dernière remarque, avant de prendre la route, utilisez la trousse de pharmacie en vue du prochain garde, celui de poste frontière.

LES AUTRES TECHNIQUES POUR SORTIR DU CHATEAU...

Dans le château de Brundwal, il est possible d'agir de bien d'autres façons. Faisons donc le point sur ces différentes techniques.

1) Le système d'alarme :

Lorsqu'il collecte le sanglier dans la cuisine, Indy peut, après avoir éteint le feu, remplir de nouveau la chope de bière. Lorsqu'il revient plus tard au premier étage et avant même de combattre le garde qui protège l'accès au deuxième et à la trousse de secours, votre héros peut se diriger vers la partie ouest de ce niveau. Pour éviter le garde, il suffit d'attendre que celui-ci vous tourne le dos et de vite se cacher dans la pièce qui vous fait face. Ensuite, vous atteindrez deux salles dont l'une est fermée à clef. Dans l'autre se trouve la centrale d'alarme. Indy pénètre dans la pièce, en tenue d'officier bien sûr. Lorsqu'il discute avec le garde, il doit lui offrir Mein Kampf. L'homme va proposer à votre héros de prendre sa place à la surveillance de l'alarme. Dès qu'il est parti, observez la grille situé à gauche de la centrale. Versez la bière dans la machine et l'alarme est à jamais déconnectée. Cette technique est utile si vous savez particulièrement bien combattre. En effet, elle vous permet, au

troisième, d'entrer dans les trois cellules fermées à clef et de collecter 75 marks dans le placard de la pièce située la plus à l'ouest. Mais pour entrer dans ces cellules, il faut trouver la clef qui en ouvre les portes. Cette clef se trouve au sud-ouest de ce niveau. Le couloir est gardé par un homme que l'on ne peut pas bluffer à ma connaissance. Quelques aventuriers affirment qu'il est possible d'atteindre la clef sans rencontrer le garde, en utilisant les deux petites pièces contiguës toutes proches du couloir... Pour ma part, la manoeuvre me semble difficile ! En fait, on finit par combattre le garde et perdre ainsi de l'énergie. Vu qu'il faudra se débarrasser également du garde frontière plus loin et que vous ne possédez qu'une dose de vitamine dans la trousse à pharmacie. Je pense que la première technique est la meilleure.

2) *Le laissez-passer* : Certains aventuriers ont fini l'aventure sans ce fameux laissez-passer. En effet, rappelez-vous le garde du premier étage, celui qui est responsable de la galerie d'art. Il est possible de ne jamais le rencontrer, si l'on passe dans le couloir au bon moment et avec rapidité. Mais si vous ne donnez pas la peinture à cet homme, il ne la portera pas au Colonel Vogel, qui ne placera par conséquent pas de laissez-passer dans les classeurs de son bureau. Voilà pourquoi de nombreux aventuriers écrivent au Message en affirmant que le laissez-passer n'existe pas ! Signalons de plus que le fait de pénétrer dans la salle blindée de la galerie d'art n'apporte aucun indice. J'aurais cru que cela permettait en fin de partie de reconnaître le Graal mais rien à faire...

Alors, faut-il n'attacher aucune importance au laissez-passer ? Non, car pour passer les six postes frontières qui vous attendent pour la suite de l'aventure, ce petit papier vous facilitera grandement la tâche.

3) *Que donner au Colonel Vogel lors de l'arrestation ?* Que vous ayez ou non saboté l'alarme, le Colonel Vogel va finir par vous arrêter, vous et votre père... Comment agir alors devant votre ennemi lorsque celui-ci veut récupérer le journal du Graal ? Tout dépend en fait de ce que vous avez fait dans le château. Si vous avez le laissez-passer, il serait dommage de ne pas passer à Berlin pour le faire signer par Adolf. Sans cette signature, le papier n'a en effet aucune valeur. Dans ce cas, il suffit qu'Indy insulte un peu le Colonel Vogel pour que celui-ci le fouille et empoche le fameux journal. Votre père vous convaincra de rejoindre Berlin. Par contre, si vous n'avez pas le laissez-passer, il est peut-être inutile de voyager jusqu'à la capitale, ce qui évite de plus un combat. Devant le Colonel Vogel, faites-vous tout petit et donnez-lui sans

rechigner... le vieux livre empoché chez votre père ! Vogel n'y verra que du feu et vous pourrez par la suite rejoindre directement l'aéroport.

Il existe enfin une troisième solution intermédiaire, qui consiste à donner le journal au Colonel Vogel, même si l'on ne possède pas le laissez-passer. Le but de la manoeuvre ? Se rendre tout de même à Berlin pour faire signer Mein Kampf. L'ouvrage célèbre et dédié vous ouvrira un poste frontière.

4) *Combattre / éviter les gardes* : Dans la solution proposée, nous n'avons utilisé le dialogue que pour deux des gardes, les deux hommes qui surveillent le RDC. Mais il existe d'autres possibilités. Ainsi, vous pouvez essayer de vendre le blouson d'Indy. Cela marche parfois. De même, certains soldats réagissent de façon particulière au combat. L'un sera plus sensible de la tête, l'autre du plexus... A vous d'essayer diverses techniques. N'oubliez pas également que, lorsqu'un homme vous poursuit, il est souvent possible de lui échapper si vous maîtrisez bien le déplacement du héros. Parfois, il

suffit ainsi d'entrer dans une salle avant qu'il ne vous rattrape pour échapper à la mort.

Fin de l'épreuve du château.

Indy possède :

- le fouet ;
- le journal du Graal ;
- le vieux livre (facultatif) ;
- le livre Mein Kampf signé (facultatif) ;
- le manuel de pilotage ;
- la trousse à pharmacie (facultatif) ;
- le laissez-passer (fortement conseillé) ;
- de l'argent (la somme dépend de votre technique).

LES VOYAGES : EN MOTO, BIPLAN, ZEPPELIN ET VOITURE...

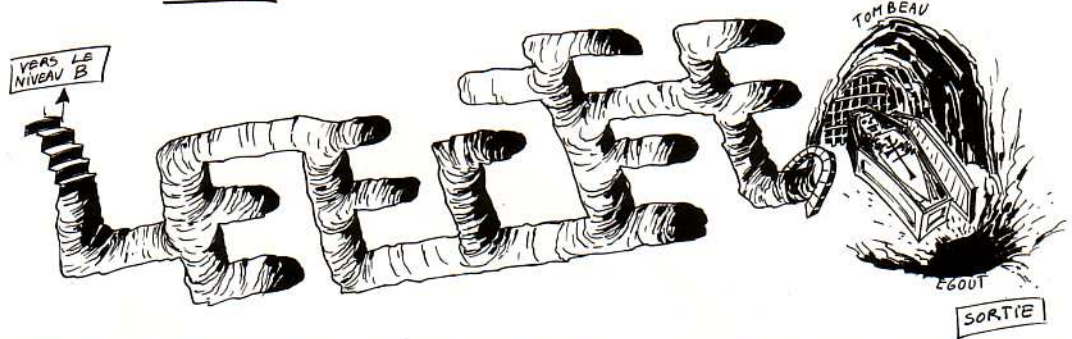
Si vous allez à Berlin :

Indy et Henri viennent de monter sur la moto. Pour passer le premier poste frontière, seul le combat est à l'ordre du jour. L'issue de la bataille dépendra alors de la vigueur d'Indy. Puisse-t-il avoir économisé ses forces et manger quelques vitamines !

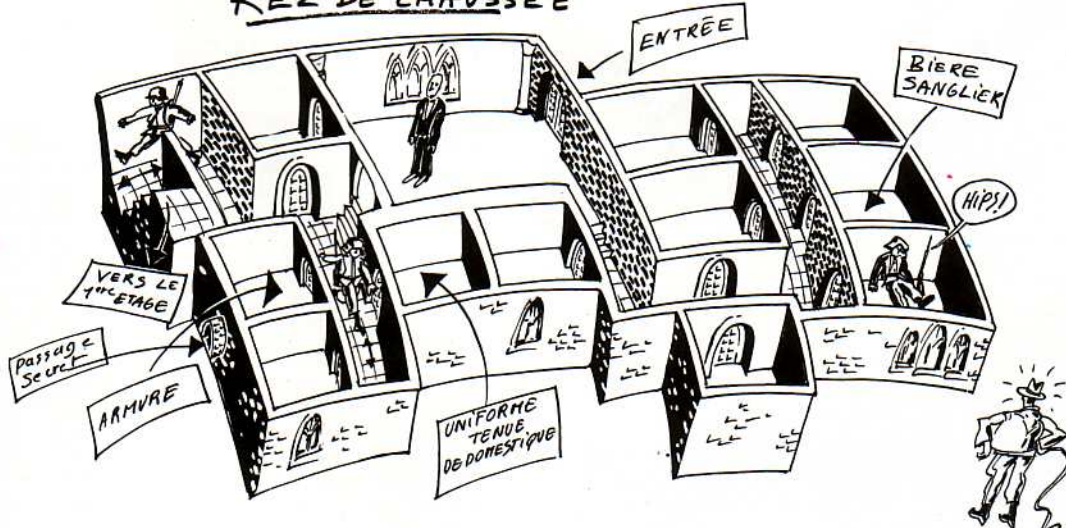
A Berlin, Indy se retrouve en plein défilé. Adolf fait vibrer les micros. Vous retrouvez la belle Elsa et, oh surprise ! voilà le journal du Graal de nouveau en votre possession. Plus loin, vous ferez face au Führer. C'est le moment de lui demander un autographe. Soit vous faites signer le laissez-passer et à vous la belle vie, soit vous faites signer Mein Kampf et les temps futurs seront plus difficiles. Enfin, vous rejoignez l'aéroport pour la suite du voyage.

L'aéroport : il faut prendre l'air ! Une fois dans l'aéroport, vous avez le choix entre deux techniques, soit que vous empruntiez le biplan, soit que vous voyagiez en zeppelin. De toute façon, pourquoi ne pas s'exercer au vol des billets, c'est

NIVEAU C



REZ DE CHAUSSEE



message in a bottle

une manœuvre ma foi assez facile et originale à souhait.

Placez pour cela votre père Henri à la gauche de l'homme qui est en train de lire son journal. Reprenez le contrôle d'Indy et placez-le sur la droite du même homme. Maintenant, attention à la manœuvre ! Henri va parler au passager, le questionner sur sa famille.

Aussitôt que le dialogue s'enclenche, revenez à Indy et saisissez au plus vite les billets qui dépassent de la poche de l'homme. Opération réussie, vous pouvez désormais monter dans le zeppelin sans craindre le contrôleur.

Le pilotage du biplan.

Que vous ayez ou non les billets volés dans l'aéroport, il est possible d'emprunter le biplan pour s'échapper d'Allemagne. Pour ce faire, sortez sur la piste et pointez le curseur sur l'avion. Le tableau de bord est assez simple et il suffit, pour décoller, d'effectuer dans l'ordre le listing fourni dans le manuel de pilotage trouvé à la bibliothèque de Venise :

- allumez l'APU ;
- tirez trois fois sur la pompe à huile ;
- allumez le starter ;
- choisissez le réservoir plein ;
- allumez les deux magnétos (deux clics souris) ;
- ouvrez les gaz ;

- déclenchez l'allumage ;
- appuyez sur le démarreur dès que le compteur atteint 300.

Ensuite, à vous de piloter au mieux pour éviter les tirs ennemis. Les touches du pavé numérique permettent toutes les acrobaties. N'oubliez pas que la touche 5 remet les commandes au neutre ! Pour survivre le plus longtemps, il faut sans cesse tourner. La meilleure technique consiste à décrire sur l'écran de vastes cercles sans jamais rester immobile. Mais quoi qu'il en soit, tout cela finira par un crash vertigineux. Au mieux, vous aurez dépassé le premier poste frontière. Tout ceux qui possède le laissez-passer signé se moquent bien de cette épreuve. Pour les autres, il est par contre important de rester en l'air le plus longtemps possible.

Le zeppelin :

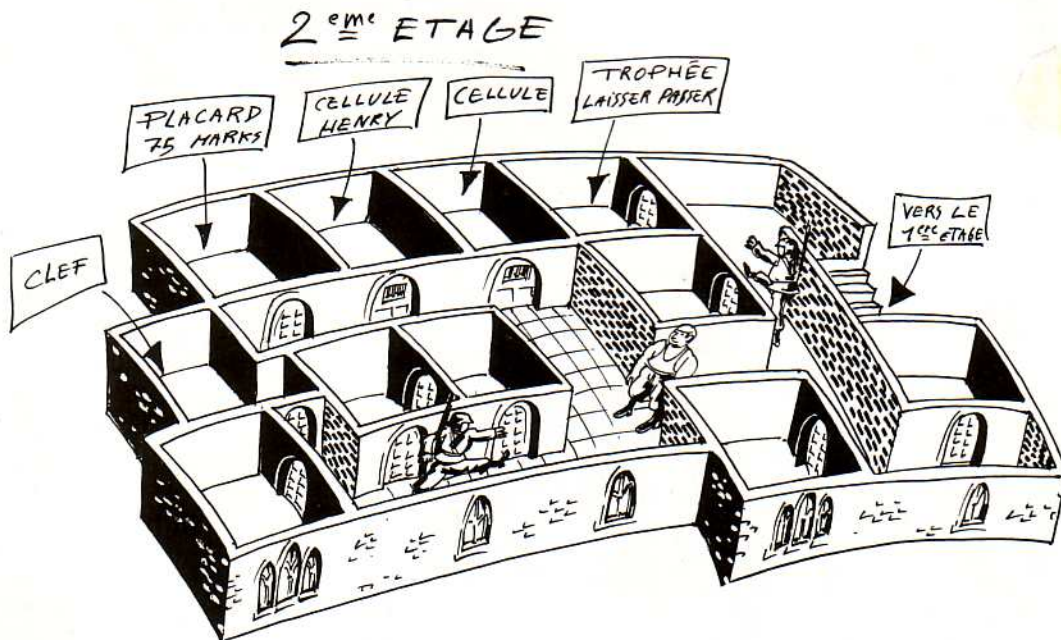
C'est sans doute la technique la plus ardue, mais aussi la plus passionnante, et je vous la conseille vivement. Elle présente quelques difficultés, comme par exemple l'épreuve du labyrinthe. Par contre, si vous ne possédez pas le laissez-passer, elle vous permettra sans doute d'avancer plus loin à travers l'Allemagne, et donc d'éviter quelques postes frontières supplémentaires.

Dans le zeppelin, que l'on trouve

sur la droite, à la sortie de l'aéroport, Indy et Henri sont accueillis par le contrôleur. Les billets volés plus avant sont en règle, le voyage peut commencer. Très vite, l'action se corse pourtant. Averti de votre disparition, le Colonel Vogel vient d'apprendre que vous étiez dans l'appareil. Par radio, il va donner l'ordre aux pilotes d'inverser la trajectoire, de revenir sur Berlin ! Il vous faudra donc sortir du zeppelin au plus tôt, dès que l'engin fera demi-tour. Pour préparer cette évasion, prenez le contrôle d'Henri et visitez le salon du zeppelin. A gauche, un pianiste semble à court d'inspiration. Henri dépose un peu de monnaie dans la coupole posée sur l'instrument et demande au musicien de jouer l'Edelweiss. L'homme attaque alors un autre morceau, mais qu'importe ! puisque c'est le thème préféré de l'homme responsable de la radio. Revenez à Indy. Devant la salle radio, notre héros voit bientôt l'homme sortir de la cabine et aller d'accouder au piano. Indy ne perd pas une seconde. Il entre dans la pièce, ouvre le placard et en extrait un outil. Il referme le placard et retourne à son poste. Dès que s'arrête la musique, le responsable radio rerentre dans sa cabine. Ne perdez pas une minute, car le zeppelin va bientôt faire demi-tour. Utilisez l'outil sur la prise située sur

le mur, à droite de la porte. Cela déclenche la descente d'une échelle de secours qui mène vers un incroyable labyrinthe d'échelles et de poutrelles. Votre but, trouver le biplan pour quitter le zeppelin. Mais les gardes qui veillent ici vont vous donner du fil à retordre. De plus, il est impossible de sauvegarder le jeu durant toute la durée de cette épreuve. Si c'est à vous de découvrir la résolution de cette énigme, voila quand même quelques indications générales. Il faut en premier lieu monter le plus haut possible, sur trois niveaux successifs. Ensuite, déplacez-vous sur la gauche du labyrinthe et vous trouverez le moyen de redescendre au plus bas, jusqu'à trouver le biplan. Lorsque les gardes approchent, il est préférable de les éviter plutôt que de se lancer dans de trop longs et dangereux combats. Quitte à perdre un peu de temps, n'hésitez pas non plus à faire demi-tour jusqu'à une poutrelle en boucle afin de semer l'adversaire. La plupart des gardes vous lâcheront les baskets lorsque vous changez de niveau.

Dans le biplan, votre père vous attend. Comment a-t-il pu arriver jusque là, mystère ! Mais toujours est-il que vous vous retrouvez bientôt dans les airs, pris en chasse par l'ennemi. Comme dans l'épreuve précédente, il faut tenir le plus longtemps, effectuer de larges cercles dans le ciel afin de tromper l'adversaire. Vous finirez par scratcher près d'une vieille ferme. Mais peut-être aurez-vous réussi comme cela à dépasser quelques postes frontière.



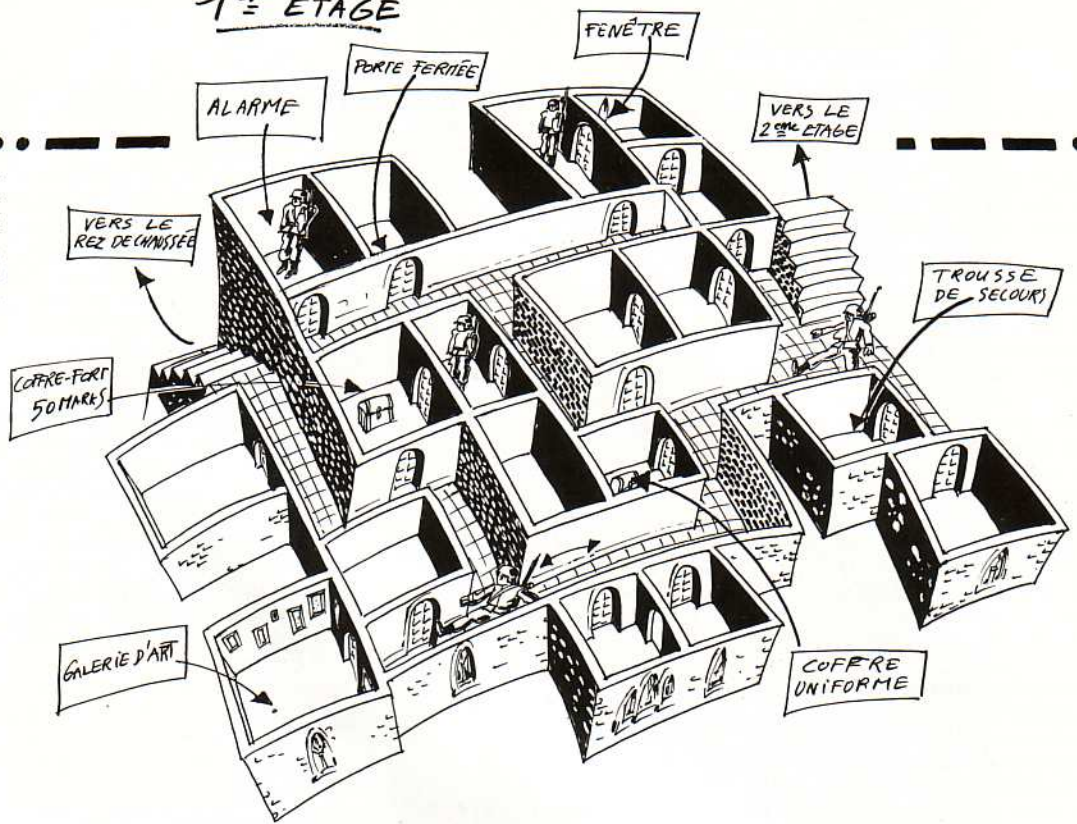
En voiture vers Iskenderum...

Près de la ferme, après le scratch, il faut réveiller votre père qui git sur la gauche, étourdi par la chute. Des deux voitures qui sont disponibles ici, empruntez plutôt le véhicule civil. Vous allez faire route au sud. Il faut vous attendre à rencontrer, au pire, sept postes frontières. Si par bonheur vous avez en poche le laissez-passer signé par le Führer, rien à craindre. Évitez tout dialogue avec les gardes et contentez-vous de leur montrer le papier, il vous cèderont toujours le passage. Sinon, il faut user de plusieurs artifices.

Pour passer les postes de gardes sans le laissez-passer...

Si vous possédez Mein Kampf et que l'ouvrage a été dédié à Berlin par Adolf, il y a de fortes chances que l'un des gardes-frontière accepte d'ouvrir sa barrière en échange du livre. Pour ceux qui ne possèderaient pas ce volume, voici ce qu'il faut faire pour chaque gardien. Attention,

1^{ER}E ETAGE



remarquez bien la couleur du texte de dialogue à l'écran, pour repérer les différents postes. En effet, si vous avez piloté le biplan suffisamment loin, vous ne commencerez pas cette épreuve au premier poste frontière.

Poste 1 : texte en bleu foncé, phrases 2, 3 et 1

Poste 2 : texte en violet donner 50 Dm

Poste 3 : texte en bleu clair, phrases 2, 1, 1 et 1

Poste 4 : texte en rouge, phrases 3, 2 et 2 (ou 3, 3 et 2)

Poste 5 : texte en bleu clair donner 50 Dm

Poste 6 : le combat est obligatoire

frappez de préférence au plexus

Poste 7 : donnez tout l'argent qu'il vous reste.

L'ÉPREUVE FINALE, LA DÉCOUVERTE DU GRAAL...

Indy se retrouve devant le temple, aux côtés de son père et de Marcus. En poche, il ne possède plus que le fouet et le journal du Graal. Ces deux objets sont indispensables.

Regardez l'inscription écrite sur la roche, faites une sauvegarde puis dirigez-vous vers l'entrée du temple. A l'intérieur, vous tombez nez à nez avec Walter Donovan. Elsa est aussi de la partie.

La suite est assez classique pour qui connaît le film de Spielberg par cœur... Cette crapule de Donovan blesse mortellement votre père. Pour le sauver, il vous faut affronter les trois épreuves et ramener ainsi le Graal.

Attention ! A partir de cet instant, il ne vous sera plus possible de sauvegarder la partie.

Première épreuve

Il s'agit de se déplacer selon une trajectoire bien précise. Pour cela, avancez lentement vers la droite et

placez Indy contre la paroi du fond, entre les deux dernières fissures qui coupent verticalement le mur de pierre. Il vous suffit ensuite de cliquer juste à droite des rochers qui sont au premier plan du décor. Indy va éviter les lames et atteindre sans encombre le deuxième tableau.

Deuxième épreuve

Le gigantesque damier qui tapisse le sol est composé de dalles marquées chacune d'une lettre. Lisez le journal du Graal et vous connaîtrez l'orthographe exacte du "nom de dieu". Il peut s'agir de Gehova, lehova, Jehova, Gehuva, Jehuva ou lehuva. A vous de marcher uniquement sur les dalles marquées de l'une des lettres composant ce nom.

Troisième épreuve

Vous n'avez rien à craindre de ce précipice. Il suffit de cliquer de l'autre côté du gouffre pour vaincre l'épreuve.

La collecte du Graal

Là, tout se complique. A ma connaissance, il est impossible de savoir lequel des dix vases est le Graal. Le programme choisit de façon aléatoire l'un des objets. Il ne vous reste plus qu'à miser sur la chance... Ce procédé est nul, mais c'est comme ça ! Il vous faudra sûrement revenir plusieurs fois à la précédente sauvegarde avant de réussir.

Lorsque vous aurez rapporté le Graal devant votre père, vous le sauvez et lui accorderez du même coup l'immortalité. Mais il reste la jeune Elsa (Donovan s'est quant à lui fait trancher la tête !). Elle s'empare du Graal et tente de franchir le cercle divin pour finir... au fond d'une crevasse ! Indy doit alors user de son fouet pour récupérer le Graal et le remettre au chevalier.

Voilà, vous venez de terminer une incroyable odyssée qui aura tenu en haleine des centaines d'aventuriers depuis des mois.

Messages en vrac

GOUPIL

Pour Gaétanne et Sylvain, vous trouverez ici quelques précisions sur la « winged key ». Elle se trouve au niveau 6 (le niveau du bâton de feu). Il faut chercher dans un passage secret, entre l'alcôve qui contient la gemme orange et celle qui contient les fioles vides. On ouvre ce passage grâce à un bouton qui se trouve dans le couloir des quatre éléments, pas très loin de là. Pour Maxou, toujours dans **Dungeon Master**, les deuxième et troisième portes du niveau 6 s'ouvrent avec des clefs « RA » que l'on trouve au niveau 8 et au niveau 11.

Bientôt ... Black Sect

Y perdrez-vous votre âme ?

Lankhor

AVENTURE
ANGOISSE

3615
LANKHOR

message in a bottle

Quant au sort ZO KATH RA, il faudra l'utiliser pour libérer la gemme du dernier niveau.

TILTUS

Pour Goupil, dans **Larry I**, lorsque tu commandes le vin, demande à ce qu'on le livre à la suite Honeymoon. Il arrivera ainsi à bonne destination.

Dans **Larry II**, pour passer les sables mouvants, il ne faut pas se servir des lianes. Il suffit de suivre la ligne blanche. Bon courage.

SYMOON MYSELF

Je suis un fan de **Damocles** et je reste perdu dans l'immensité du jeu. Qui me viendra en aide ?

Dans **Mercenary**, j'ai aussi un problème. Comment obtenir la récompense à la suite de la capture du mécanoïd ? N.B. : j'ai fini le jeu en volant mon vaisseau au lieu de payer un billet... Félicitations à Olivier C. qui a achevé cette même partie. Je compte sur toi, ô Grand Maître ! Merci.

MERLIN

Pour Olivier C, je partage ta passion pour le fabuleux jeu **Damocles**. C'est sans aucun doute le soft sur lequel j'ai passé le plus de temps et celui qui m'a donné le plus de plaisir. Cependant, malgré les nombreuses heures que je lui ai consacré, je ne peux hélas répondre à aucune de tes questions. A dire vrai, excuse moi... mais je voudrais plutôt t'en poser une ou deux, car je n'ai pas réussi à finir le jeu. Voici donc mes questions.

Où diable se trouve le Nova Trigger 4 ? Grâce à tes précieuses indications, j'ai mis la main sur les lunettes, mais pas sur les inscriptions importantes qu'elles permettent de déchiffrer, hormis le numéro des étages. A ce sujet, pourrais-tu me dire à quel endroit précis de quel Sphinx se trouvent les dites inscriptions ?

Pour m'excuser encore de ne pouvoir t'aider plus, je vais quand même essayer de te mettre sur la voie d'une troisième façon de finir le jeu. Il semblerait qu'il soit possible d'y parvenir en faisant un vœu ! Tu trouveras un livre magique d'une valeur de 16 000 écus dans un magasin de Capital City, sur Eris. Mais quant à son utilisation, c'est encore le mystère pour moi.

Cher Olivier C., à bientôt je

l'espère pour **Mercenary III**.

Une autre question pour le Message enfin : qui peut m'indiquer comment désactiver le champ de forces interdisant l'accès au niveau 6 d'**Infestation** ? Merci à tous.

FRANCK

Dans **Bloodwitch**, voici comment augmenter le niveau de vos personnages. Tout d'abord, demandez à un ennemi ce qu'il a à vendre et, pour le payer, utiliser une clef. Il répondra. Appuyez ensuite sur « Yes ». Recommencez l'opération, mais offrez-lui cette fois une « gold » pour racheter la clef. Enfin, sélectionnez une gold, appelez l'option « échange » et acceptez la nourriture. Il faudra faire faire cette manipulation à chacun de vos personnages.

Voici une autre bidouille utilisant maintenant un éditeur de secteurs. Sur la disquette de sauvegarde, sélectionnez TWOWYCH.SAV. Trouvez la ligne suivante: 000 000, 000 040, 000 060, 000 0A0, 000 160, 000 180, 000 1A0, 000 1C0. A cette ligne donc, et à celle qui se trouve en dessous, écrivez FFF FFF. Une giga-surprise vous attend ! Bonne chance pour la suite.

ERIC

Appel à tous les Cyberpunks qui ont tâté de **Neuromancien** ! Ce jeu d'aventure à l'allure anonyme est en fait d'une profondeur insondable. J'ai donc quelques questions à vous poser.

Tout d'abord, à quoi sert l'icône qui semble représenter un circuit intégré ? Je n'ai jamais su l'utiliser... Ensuite, existe-t-il un moyen pour accéder à l'antichambre qui semble être le repère des Panthers Modern, chez Larry Moe ? Et comment contacter Lupus Yonderboy ? D'autre part, je n'arrive pas à pénétrer dans la firme Sense/Net (Senso/Reso), afin de récupérer le « construct de flatline » (Traitplat), sans me faire éradiquer purement et simplement après 30 secondes. Dernière question, comment peut-on contacter Molly et at-elle une importance quelconque ? Merci pour vos réponses et un conseil, lisez le bouquin du même nom.

FREDERIC

Pour Nadine qui lutte dans **Dizzy Treasure Island** (Tilt

100), comme moi d'ailleurs, sache que tu obtiendras la clef de contact du bateau si tu offres au marchand suffisamment d'objets, à savoir : la bouteille de Brandy, l'œuf d'or, le coffre à trésors et le sac empli d'or. Quant au Pogo Stick, il faut l'avoir avec toi lorsque tu es sur l'épave du bateau, sous l'eau. Saute pardessus le crabe et tu te retrouveras devant une pancarte où il est écrit : « Place for the Pogo Stick ». Pousse alors ton joystick vers le haut et te voici propulsée sur une petite île aérienne où tu trouveras une combinaison anti-feu. C'est très utile pour aller chercher l'œuf d'or. Bon courage !

En ce qui me concerne, sur ce même jeu, je n'ai toujours que 29 pièces d'or... Où se trouve la trentième ? Merci d'avance à tous.

MAX

Pour Raphaël, dans **Operation Stealth**, lorsque ton contact se fait tuer dans le parc, il faut filer au plus vite à la banque. C'est le seul moyen d'éviter la police. Pour la petite épreuve de baignade, il est conseillé de plonger assez profond pour se faire aider par les courants marins.

Dans le dernier niveau de **Another World**, attends que ton ennemi soit juste en dessous pour abaisser la première manette. Un laser le tuera. Abaisse alors la deuxième manette et rampe en sens inverse, jusqu'au milieu, pour te retrouver sur le toit du dôme. Ton copain va te rejoindre, il te soulève délicatement et vous vous volez tous deux vers... un autre monde ! Bon courage et à bientôt sur le Message.

DEVI THE PHOENIX

Pour Serge dans **Lord of the Rings**, voici quelques aides précieuses.

Pour avoir les « lilies » pour Goldberry: prendre le « Gold Token » dans sa chambre et aller dans la grotte, sous la cascade. Tu rencontreras la mère de Golberry, Withywindle. Fais « use » sur le « Gold Token » (surtout, ne fais pas « trade », car cet objet servira plus tard dans l'aventure). Withywindle te dira alors de chercher la « springstone ». Sors de la grotte (prends la « spider sword » du lac souterrain en passant). Va ensuite au nord. Au Haut des Gargals (Barrow

Dawn), lorsqu'un brouillard gris t'enveloppe et que tu te retrouves tout seul, appelle Tom Bombadil. Lorsque tu seras ressorti et que tu auras les « Barrow Daggers », marche vers le nord. Evite la maison où se trouvent les quatre hommes. Il ne faut pas perdre d'énergie inutilement. Au nord se trouve la Sharkey's Inn. Achète une pelle (shovel), un pied de biche (prybar) et une corde (rope). Profite de cette visite pour descendre dans le cellier. Une fois que tu te trouves dans la salle avec un coffre, prends les « pennies » (utilise pour cela Pippin et « picklocks ») et cherche la clef (rusty key) dans la salle du haut.

Retourne maintenant dans la salle du coffre et dirige-toi vers le bas. Tu pourras ainsi tuer les trois hommes et délivrer Nob. Cette auberge est vraisemblablement un poste avancé de Saroumane. On y trouve le livre noir de Grimbosh dans les niveaux inférieurs.

Tu peux maintenant remonter et te rendre à nouveau chez Tom. Tu dois alors dormir dans la chambre qui se trouve en face de celle de Goldberry pour reprendre des forces. Dans ton sommeil, un songe va t'éveiller. Il vient de Gandalf qui te communique un mot secret : « Angmar ». Ce terme permet d'entrer dans la forteresse d'Amon Sul. Sors maintenant de chez Tom Bombadil, prends de la nourriture dans son jardin et dirige toi vers l'ouest jusqu'au chêne rouge Ruddyoak. Parle à ce dernier de la « springstone ». Va au sud, jusqu'en haut de la colline, et creuse à l'aide de la pelle. Tu trouveras la fameuse pierre de printemps. Apporte-la à Withywindle, elle te remettra en échange les lis pour Goldberry.

Pour sortir de la vieille forêt : va au nord de la Sharkey's Inn, puis marche vers l'est. Lorsque tu croiseras la route, va vers le sud, puis à l'est au croisement. Tu atteindras bientôt la ville de Bree.

Pour ma part, je suis arrivé chez Elrond, à Rivendell. Mais là, il me demande de rechercher Gandalf le Gris. Bien sûr, j'ai trouvé un message de celui-ci dans la forteresse d'Amon Sul, mais je ne sais pas du tout où est allé ensuite ce grand magicien...

J'appelle tous les fans de J.R.R. Tolkien et les ennemis de Mordor à mon aide !

L'assassin
de Niklos
Karaboudjan
enfin sous les
verrous...

CROISIÈRE POUR UN CADAVRE

« Cher inspecteur, vous vous souvenez certainement de cette rafle que vous aviez menée l'an dernier au Café de Paris, dans lequel je dînais ce soir là... » C'est par cette lettre, envoyée le 25 mars 1927 au commissaire Raoul Dusentier par le richissime Niklos Karaboudjan, que débuta l'une des affaires les plus étranges qu'il nous fut permis de connaître. Une année après le drame qui fit couler tant d'encre à l'époque, Raoul Dusentier a accepté de répondre aux questions de Tilt, pour lever une bonne fois pour toutes le voile qui plane encore sur l'affaire Karaboudjan. Jonathan Le Roux, l'un des plus hardis journalistes micro du moment, a discuté pendant de longues heures avec le commissaire. Voici le résultat de son travail.

Jonathan Le Roux : Commissaire Dusentier, bonjour ! Avant d'entrer dans le vif du sujet, à savoir la découverte des premiers indices sur le Karaboudjan, pouvez-vous nous raconter les circonstances qui vous ont amené à participer à cette croisière funeste ?

Raoul Dusentier : Bien sûr. C'était une froide matinée de printemps. Le facteur m'apporta une lettre. Je l'ouvrais et découvris que son auteur n'était autre que le célèbre Niklos Karaboudjan, un armateur grec, l'un des plus riches et célèbres hommes d'affaire de la place de Paris. J'avais connu cet éminent personnage lors d'une opération de police quelques temps auparavant. Il m'invitait sur son yacht, soi disant pour discuter avec moi de diverses affaires criminelles. Niklos prétendait, dans cette même lettre, vouloir écrire un roman policier. En fait, je n'ai pas cru un instant à ce stratagème. Je dirais même qu'aiguisant ma curiosité, cela m'a poussé à accepter l'invitation. Et puis, une croisière sur un yacht ! ce n'est pas avec mon traitement de fonctionnaire de police que je pouvais espérer profiter une autre fois de la même chance !

JLR : D'après ce qu'en a dit la presse, votre croisière a bien mal commencé...

RD : En effet, à peine avais-je mis le pied sur le Karaboudjan que les événements se sont précipités. Pensez donc, j'ai juste eu le temps de tomber nez à nez avec un cadavre avant de me prendre un bon coup sur la tête. Nous étions déjà loin des côtes. Impossible de faire appel aux collègues. Il fallait agir seul. J'ai repris connaissance

dans ma cabine, réveillé par un homme en livrée. Il fallait commencer l'enquête au plus vite. Le plus étrange dans tout cela, c'était la disparition du cadavre. L'avait-on jeté à la mer ? Sans doute, mais pourquoi ? Le crime était de toute façon découvert.

JLR : Quel a été votre premier indice ?

RD : Tout a réellement commencé à 8 h 10 précises. Alors que je me remettais lentement du choc, j'ai découvert par le plus grand des hasards un papier froissé, près du cendrier. Après l'avoir déplié, je pus lire son contenu.

JLR : Et le mot disait... ?

RD : « Rendez-vous au bar, question de vie ou de mort... » Quant à la signature, un simple F énigmatique... Il m'était impossible, bien sûr, de reconnaître l'écriture du message. Il aurait fallu mettre tout le monde dans le bain. Aussi décidai-je de me rendre au bar du Karaboudjan, en espérant collecter d'autres indices. En fait, avant de me rendre au bar, je suis passé par le fumoir et y ai rencontré mon premier suspect. Je dis suspect car, vu les circonstances étranges de cette affaire, tout le monde entrait illico dans cette catégorie. Au fumoir, donc, j'ai pu discuter avec Tom. Tom était notaire. Un homme en apparence très respectable, un peu borné : il refusa que nous discussions dans le silence, il fallait toujours que ce satané gramophone fonctionne ! Je lui parlai d'Hector et appris que c'était le majordome de la victime, un homme très dévoué à son patron. Il ne savait rien par contre sur le rendez-vous du bar. A 8 h 20, je me rendis enfin au bar où j'appris du nouveau sur le père Fabiani.

JLR : On a beaucoup entendu parler de cet homme d'Eglise. Un personnage généreux et très attaché à Niklos...

RD : Et pourtant, ce n'était pas un saint... Lorsque j'ai montré le papier au barman, celui-ci m'a appris que le rendez-vous fixé provenait de Fabiani. Le père avait rencontré Niklos le soir du crime. Au dire de ce témoin, la rencontre fut chaude et Fabiani élevait fréquemment la voix. Fabiani passait du même coup en tête de liste des suspects ! Et puisqu'il avait oublié son missel au bar, ma manière de l'aborder était toute trouvée. A 8 h 30 précise, je décidai donc de rendre visite à cet homme. La chambre de Fabiani était vide, hélas. Mais je n'allais pas rester pour autant les bras croisés. Je fouillai la cabine de fond en comble. A droite, un tiroir... Mais, fausse piste ! Par contre, je remarquai une valise à côté de chacun des lits. Si celle de Désiré, l'homme qui partageait la cabine avec Fabiani, était fermée à clef, celle du père était ouverte. Et là, surprise ! La valise de Fabiani était un véritable casino ambulante ! Décidément, mes soupçons contre ce brave ecclésiastique se confirmaient de minute en minute. Avant de quitter la cabine, je fouillais quand même le lit de Désiré. J'y découvris un nounours. Étrange pour un homme de son âge, mais après tout...

JLR : Les invités de la croisière ont-ils bien réagi à vos investigations, assez « directes » il me semble ?

RD : Eh bien justement, pas toujours. Par exemple, juste après avoir fouillé la cabine de Fabiani, j'ai surpris une discussion très privée dans la cabine la plus

proche. Je suis entré sans frapper... mais c'est souvent le meilleur moyen de surprendre un suspect, de le déstabiliser. En fait, il y avait là Rebecca et Julio. Je me trouvais en pleine scène de ménage ! Et entre qui ? Entre le jeune Julio, un richissime flambeur et la femme de la victime. Décidément, il y avait sur ce bateau plus de suspects que de filins ! Après avoir pris note de cette étrange « alliance », je questionnai Julio sur la mort de Karaboudjan. Il me parla alors de Daphné, la fille du défunt, très choquée par la mort de son père. Je compris dès lors que ce qu'il me restait de mieux à faire, c'était de rencontrer un à un tous les passagers de cette croisière. Il était déjà 8 h 40, il ne fallait pas perdre de temps.

JLR : Dans la presse, on a beaucoup parlé de Suzanne, une vieille amie des Karaboudjan. Elle vous aurait semblé-t-il beaucoup aidé dans votre enquête.

RD : C'est vrai. J'ai rencontré Suzanne pour la première fois sur le pont, vers 8 h 45. Elle m'a appris beaucoup de chose lors de cette première entrevue, sur Julio et les courses automobiles dont il raffole ainsi que sur la famille immensément riche de ce jeune homme. Mais à 9 h 00, alors que je cherchais du feu pour allumer l'une de ses cigarettes, ma main effleura le missel que j'avais toujours en poche. Du coup, je repartis à la recherche de Fabiani. En marchant, j'ouvris le missel et découvris une lettre compromettante pour le père. Un indice de plus. En passant par le fumoir, je constatai que Tom avait disparu. J'éteignai enfin le gramophone. Mon instinct de détective me poussa à fouiller la pièce. Sous le fauteuil, je trouvai un nouveau message.

JLR : Que disait-il ?

RD : Il m'apprit que Tom avait récemment commandé, chez Kartier, un bracelet d'une valeur de 17 000 F. Une histoire de femme, sans doute... Mais revenons à Fabiani. Je découvris enfin cet étrange personnage dans la salle à manger. En fait, tout au long de mon enquête, le prêtre serait le plus souvent dans la salle à manger ! Un sacré mangeur... Je rendis le missel à Fabiani et lui posai un grand nombre de questions. Mais l'homme ne se dévoila pas. Rien sur la valise/casino, rien sur la lettre du missel, il me sembla dès lors de plus en plus suspect. Le seul indice qu'il m'apporta concernait par contre les problèmes financiers de Tom. Un point qu'il me fallait

message in a bottle

éclaircir au plus vite. Aussi, vers 9 h 30, je me rendis dans la cabine de Tom et Rose Logan. Là, j'appris bien plus de choses. Tout d'abord, c'était Fabiani qui avait insisté pour que Suzanne participe à cette croisière. Pourquoi ? Mystère ! D'autre part, je découvris aussi que le prêtre avait plus d'un défaut. Joueur, il l'était, et il craquait des sommes vertigineuses. De même que, je le savais, Julio avait des raisons de tuer Niklos (il sortait avec sa femme), Fabiani ou Tom pouvaient-ils espérer résoudre leur problèmes financiers grâce à la mort de leur « ami » ? Pourquoi pas !

JLR : Quels rapports avez-vous eu avec Julio, ce jeune homme riche et paraît-il assez imbu de sa personne ?

RD : C'est à 9 h 40 que je le rencontrai de nouveau, dans ma cabine, car il logeait dans la même pièce que moi. Non, Julio n'était en rien prétentieux. Riche, oui, mais pas plus fier pour autant. Il m'apprirent à son tour un grand nombre de choses sur Suzanne. Alcoolique, la jeune femme sortait à peine d'une longue cure de désintoxication. Mais était-elle complètement guérie ? Par la suite, j'éprouvai souvent des difficultés à ajouter foi à ses déclarations, d'autant qu'elle portait parfois des accusations très directes. Mais revenons à nos moutons. A 9 h 50, j'ai de nouveau rejoint Tom pour en savoir plus sur Suzanne et Julio. Peu à peu, les personnalités de chacun m'apparaissaient plus clairement. Dans la salle à manger, je retrouvai également le père Fabiani. J'apprirent que Niklos ne voulait pas que Suzanne participe à la croisière. Encore un sujet de discorde entre les deux hommes ! Ensuite, sur le pont, Suzanne prit une fois de plus la parole. Elle me parla de Fabiani. Puis ce fut encore Fabiani qui mérita du notaire Tom Logan et du piètre état de son mariage avec Rose...

JLR : En fait, la situation restait assez confuse ! De tous ces racontars, il vous était impossible de tirer quelques éléments de vérité...

RD : Détrompez-vous. C'est justement lors de ma dernière conversation avec Fabiani que je fis la première découverte réellement intéressante ! Tom et Rose n'étaient pas heureux... Et savez-vous pourquoi ? Tout simplement parce que Rose n'avait épousé Tom Logan que dans le but d'oublier un ancien mais cruel chagrin d'amour. Vous verrez par la suite que ce point est essentiel !

JLR : Mis à part les témoignages des uns et des

autres, avez-vous découvert beaucoup d'indices concrets, cendres de cigarettes, empreintes... ?

RD : Il y avait tout d'abord les lettres et le message. Et à 10 h 00, dans ma propre chambre, j'ai découvert aussi une clef, sur le tapis, au-dessous du sac de golf. C'est dans le bureau de Karaboudjan que j'ai pu utiliser cet indice. Cette clef ouvrait le secrétaire et j'y trouvai une lettre de remerciement et, surtout, un écran. A l'intérieur, près du fermoir, des initiales : R J... Il était maintenant 10 h 30.

JLR : Et que disait la lettre ?

RD : Fabiani y remerciait Niklos pour un service rendu. Décidément, ces deux hommes n'avaient pas, sans vouloir faire de l'humour, des relations très catholiques... Je devais résoudre cette énigme au plus vite. Je trouvais Fabiani dans sa cabine. Il m'expliqua tout simplement qu'il s'agissait d'un don de Niklos pour réparer le clocher de son église. Vrai ou faux ? Je n'étais encore sûr de rien. Puisque Fabiani n'était pas, pour une fois, dans la salle à manger, je jugeai le moment opportun pour visiter cette salle. Dans les tiroirs de la commode, je trouvais les cartons d'invitations à 10 h 40 précises et j'y appris deux choses importantes : en premier lieu, que Julio et Daphné devaient se fiancer, ensuite et surtout, les initiales de la femme de Niklos, Rébecca : R V J, pour Rébecca Vivian Jones.

JLR : D'où le RJ de l'écran !

RD : Vous avez vu juste ! Le bracelet, acheté par Tom, était en fait destiné à la femme de Niklos, et non à Rose. Sur tous ces points, il me fallait des éclaircissements. Je rejoignai donc Suzanne, toujours penchée sur la balustrade du pont supérieur. Elle m'apprirent que Fabiani avait organisé une grande kermesse pour la restauration du clocher de son église, et qu'il avait obtenu beaucoup d'argent. Je sus aussi que les fiançailles de Julio et Daphné avaient été annulées. Pourquoi ? J'étais bien décidé à le découvrir. Quant à Fabiani, que j'interrogeai à son tour, il me dit pour sa part que la kermesse n'avait rien rapporté. Etrange, non ? Quant aux fiançailles, j'apprirent que Niklos n'avait même pas prévenu sa fille qu'il avait décidé de lui-même de la marier à Julio !

JLR : Il y avait de quoi devenir chèvre !

RD : Oui, et je fus assez découragé pendant un instant. Aussi ai-je jugé bon de faire une trêve, de prendre un peu l'air, de profiter ne serait-ce que quelques minutes de l'air du

large. Mais l'aventure ne voulait décidément pas me lâcher ! Alors que je flânai pour me détendre sur le pont principal bâbord arrière, quelle ne fut pas ma surprise d'apercevoir Tom et Rébecca dans des effusions peu dignes du moment. J'avais vu juste, ces deux-là s'entendaient bien mieux entre eux qu'avec leurs conjoints respectifs. Et l'un de ces conjoints était mort... Tournant les talons, je décidai de visiter quelques lieux moins fréquentés. Dans les toilettes du bas, je ne trouvai rien d'intéressant. Dans celles du haut, par contre, j'empochai un savon. Un geste que les journalistes ont à l'époque interprété comme un trait de génie, puisque ce savon allait me sauver la vie par la suite. En fait, je peux l'avouer maintenant, je voulais juste m'en servir pour laver quelques affaires ! Enfin, bref... En parfait détective, je regardai aussi dans le siphon. Mais c'était une fausse piste. Je visitai la lingerie. Dans le bac marqué « invités », je trouvais un peignoir. Dans la poche de ce vêtement, un pendentif. Rien de bien passionnant je l'avoue, si ce n'est que le pendentif appartenait à Daphné Karaboudjan, comme le prouvaient les initiales gravées à l'intérieur.

JLR : On a pourtant dit dans la presse que ce pendentif avait un secret ?!

RD : En effet, mais je ne le découvris qu'ensuite, en examinant mieux l'objet. Vers 11 h 00, alors que je tripotais le bijou, je m'aperçus que le portrait qui était dedans ne représentait pas du tout Daphné, mais une autre personne du nom d'Aglaé, comme me l'apprirent Fabiani lorsque je l'interrogeai à ce sujet. Fabiani parlait de cette fameuse Aglaé à l'imparfait. Était-elle donc décédée... ? Il me fallait tirer l'affaire au clair. J'interrogeai Hector, le majordome, puis Désiré Gros Jean que je rencontrai pour la première fois. A 11 h 10, j'interrogeai encore Julio dans sa cabine pour apprendre qu'Aglaé était la tante de Daphné. Jusqu'à 11 h 40, je discutai tour à tour avec Fabiani, dans sa cabine, puis avec Suzanne dans le bar. Enfin, je retrouvai Suzanne dans sa chambre, complètement saoulée. Ce fut l'occasion pour moi de fouiller sa cabine.

JLR : Et vous avez trouvé...

RD : Dans l'armoire de gauche, dans sa vanity-case, une ordonnance... La liste des médicaments était longue ! Il fallait que j'interroge la jeune femme à ce sujet. En attendant qu'elle reprenne conscience, je retournai au bar pour me servir un verre. Avant de

me rendre sur le pont supérieur, j'emportai avec moi un peu d'alcool et bien m'en prit... Sans un verre de plus, Suzanne n'aurait pas voulu parler ! Finalement, elle me fit des confidences. Les médicaments étaient destinés à Aglaé. Cette pauvre femme était tombée malade et, malgré sa légendaire résistance, était décédée peu de temps après. Et savez-vous qui l'avait hébergé pendant ses dernières heures ? Niklos lui-même. Tout cela avait un étrange parfum de drame.

JLR : Vous pensiez alors que la mort d'Aglaé n'était pas naturelle ?

RD : Je n'en étais pas sûr, mais j'apprirent par la suite, de la bouche de Tom que je rencontrai dans le fumeur, que la vieille femme était très riche. Qui profitait de sa mort ? Dans ma profession, c'est une question qui vient tout de suite à l'esprit !

JLR : En fait, seul Fabiani pouvait vous renseigner !

RD : Exact, et je m'empressai donc de lui rendre visite. Et là, il me mit au courant d'une vieille mais sinistre histoire. Imaginez le tableau. Aglaé a 20 ans. Charmante, intelligente, elle prend des leçons de piano auprès d'un jeune homme tout aussi séduisant. Résultat, les deux jeunes gens ne jouent pas seulement du piano... Et puis, la colère des parents, l'enfant à l'orphelinat, la mère dans un couvent ! Voilà comment commença la vie d'Aglaé. Le père Fabiani me montra même des photos. Sur l'une d'elles, on voyait l'enfant de la pauvre mère avec son ours en peluche... Et bien, croyez-moi ou non, j'ai tout de suite fait le rapprochement avec Désiré et l'ours dans son lit. C'était évident, Désiré n'était autre que le fils d'Aglaé, le neveu de Karaboudjan !

JLR : Incroyable ! Mais Rébecca, la femme de Niklos, était-elle au courant de ce néveu mystérieux ?

RD : Bien sûr, et justement, à 12 h 35 environ, je pus m'en rendre compte en regardant discrètement par le hublot dans la chambre de Rébecca. Cette dernière et son amant, Tom étaient en train de comploter pour l'assassinat pur et simple de Désiré ! Pour le coup, mes soupçons commençaient à s'orienter vers ce couple sans scrupules. Mais il me fallait des preuves... Je continuais alors mes interrogatoires, visitant Suzanne sur le pont, Désiré dans le hall arrière... Enfin, j'atterris dans la chambre de Daphné. Comme elle était absente, je fouillai sa cabine. Dans l'armoire, sous une pile de linge, une enveloppe... J'apprirent



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500

- + Périférel 2.690 F
- + Périférel + Extension 2.890 F

AMIGA 500 PLUS

- Amiga 500 PLUS 2.990 F
- PACK PROMO Amiga 500 PLUS + ROM 1.3 + Adaptateur ROM 5.990 F
- PACK PROMO Amiga 500 PLUS + Disque Dur 52 Mo extensible à 8 Mo de RAM 9.990 F

PACK PROMO AMIGA 500 PLUS
 Amiga 500 PLUS + Moniteur Couleur 1083 S
 + Lecteur externe 3"1/2 + Joystick + Souris
 + 30 disks 3"1/2 + 1 jeu
 5.690 F

AMIGA 600

- Amiga 600 3.690 F
- Amiga 600 + Disque Dur 20 Mo intern.. 4.990 F

AMIGA 2000 (2.0)

- + Joystick 5.190 F
- + Joystick + Disque Dur 52 Mo 7.990 F

AMIGA 3000

- SUPER PROMO : 19.990 F
- Amiga 3000 + Tower (5 Mo, 10 slots extens) 28.500 F

MONITEURS

- Moniteur Couleur Stéréo 1083S 1.990 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1084S 2.290 F

COMMODORE
 Les accessoires CDTV

Clavier : 690 F Lecteur 3"1/2 : 790 F
 Trackball : 590 F Genlock : 1.290 F
 Souris : 390 F

CDTV
 6.990 F

+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes
 + Souris + 6 logiciels
 + 2 titres CDTV (Mind Run, Ordi Code)

MICRO SWEET

Présent à la
FOIRE DE PARIS

du 29 Avril
 au 10 Mai 1992

HALL 1
 STAND 86

MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
 Métro : Louis Aragon (Terminus)

(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Service Vente Par Correspondance : (1) 47 26 18 06 - demander Nathalie
 Service Après-Vente : (1) 47 26 18 17 - demander Philippe

Crédit Gratuit 4 mois
 Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : Prénom : Adresse :
 Code Postal : Ville :

Désignation	Quant.	Prix.Uni.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs Chronopost 24 h. : 200 F (Ordinateur/Imprimante)			
Offre valable jusqu'au 31/5/92 dans la limite des stocks disponibles		TOTAL TTC	

Tél. (obligat.):.....

Règlement : Chèque Mandat
 Contre-rembours. Carte Banc.

N° :

Date Expir.

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
 Crédit gratuit : nous consulter

Date :
 Signature

COMPATIBLE PC
AT 386 1 Mo RAM
 Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
 Carte + Moniteur Couleur VGA
 Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
 Contrôleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches

SX 16 Mhz 7.490 F SX 25 Mhz ... 8.990 F
 DX 33 Mhz 9.690 F

..... et en AT 486 4 Mo RAM
 SX 33 Mhz 11.990 F DX 33 Mhz ... 13.490 F
 1 Mo supplémentaire : 390 F 1 lecteur suppl. : 490 F

AT 386SX 25 Mhz
 Mini Tower 2 Mo Ram
 Disque Dur 40 Mo

Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
 Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
 Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches,
 Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix

Tapis souris, Log. dessin, Log. musique : 10.990 F

➔ 386 DX 33 Mhz + même config.
 12.400 F

➔ 486 SX 33 Mhz + même config.
 13.400 F

PERIPHERIQUES AMIGA

Carte PC AT 386 SX 20 Mhz	5.290 F
(DOS + lecteur 5"1/4)	4.990 F
Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo	1.990 F
Home Vidéo Kit 2	2.990 F
Kit Music 2	3.750 F
(Synthétiseur Hohner + Midi + Log.)	690 F
Carte 16 Millions de Couleurs Amiga ..	450 F
Change Kickstart Electronic + Rom 1.3	595 F
Alimentation Amiga 500	285 F
Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS ..	240 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge ..	1.590 F
Extension mémoire 512 Ko	570 F
Extension mém. 2/8 Mo pour A2000	590 F
Lecteur interne Amiga 500	500 F
Lecteur interne Amiga 2000	550 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	710 F
Lecteur externe Amiga	5.190 F
Lecteur externe Amiga 3"1/2 +	2.690 F
Antivirus + Blitz Turbo	2.950 F
Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo ..	170 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	35 F
Disque Dur Amiga 2000 52 Mo	370 F
Souris Amiga	220 F
Tapis Souris	430 F
Souris optique Amiga	490 F
Blitz Turbo Amiga	640 F
Interface Midi Amiga	70 F
Digitaliseur Son Stéréo	100 F
Deluxe Paint 4	149 F
Joystick Amiga /Atari (à partir de)	75 F
Capot de Protection Amiga 500	1.490 F
Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2) ..	450 F
Kit Téléchargement + Cable	339 F
Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire) ...	99 F
Handy Scanner Zydec	135 F
Track-Ball	
Quadrupleur de Joystick	
Change Souris/Joystick	

IMPRIMANTES

PANASONIC	
9 Aiguilles :	1.590 F
24 Aiguilles :	2.590 F
COMMODORE	
MPS 1270	
Jet d'encre : ..	1.790 F
STAR	
STAR LC 200	
Couleur :	2.590 F
Star Jet d'encre : ..	2.590 F

DISQUETTES

3"1/2

Certifiée sans erreur
 par 10 4.80 F
 par 100 ... 4.60 F
 par 300 ... 4.40 F

Téléchargez
 vos jeux sur
 3615
MICRO SWEET

Reprise de votre
 ancien ordinateur
 jusqu'à 50 % de
 sa valeur actuelle
 pour tout achat
 de votre nouvel
 ordinateur

message in a bottle

que la mère de Daphné était morte dans un accident de voiture. « Décidément, voilà une famille qui affectionne les morts violentes, me dis-je en moi-même. » Chez Fabiani, je trouvais un autre indice, tout en bas de l'armoire : une montre à gousset. Il était alors 13 h 00. Je rencontrai ensuite Julio, étendu sur le pont. Alors que je lui présentais la montre, au hasard je l'avoue, il m'apprit que Fabiani l'avait perdu au poker contre Niklos, une semaine plus tôt. Mais tout cela n'avait pas grande importance, face à ce que j'appris quelques minutes plus tard au sujet de Rose...

JLR : Rose était une personne mélancolique à ce qu'il paraît...

RD : C'est vrai, mais vous savez qu'elle avait bien de quoi ! Lorsque je la rencontrai, à 13 h 10, en train de tricoter sur le pont supérieur, je ne pus rien en tirer. Au bar, Suzanne m'en apprit un peu plus sur Rose. Mais c'est une fois de plus Fabiani qui me dévoila des choses réellement intéressantes.

JLR : La fameuse histoire de Raphaël Lambert ?

RD : Oui. Rose était fiancé à ce Raphaël depuis quelques mois déjà lorsque le drame survint. Un beau matin, on retrouva le jeune homme ivre, dans une maison close, dans les bras d'une femme de petite vertu... Le père de Rose, le notaire Melville, a bien sûr chassé Raphaël à jamais de sa maison. Rose ne s'est jamais remis de cette décision.

JLR : Cela avait-il un rapport avec votre enquête ?

RD : Oui, mais je ne m'en aperçus que plus tard. Pour l'heure, je continuais mes investigations. Je rencontrai Daphné dans sa cabine, puis Rébecca. Je retournai encore une fois chez Daphné pour éclaircir certains points. Il était alors 13 h 30. Au bar, Suzanne buvait toujours. Je discutai un bon moment avec elle, puis à 13 h 40 avec Fabiani dans la salle à manger. C'est lui qui m'apprit que Rébecca n'était pas la mère de Daphné et que les deux femmes ne s'étaient jamais très bien entendues. Dans le bureau de Niklos, je rencontrai Hector. Il me parla d'une dispute entre Fabiani et Niklos, consécutive à une partie de poker ou le prêteur avait perdu gros. Quant à la véritable mère de Daphné, elle s'appelait Mercedes. C'est elle qui est décédée dans un accident de voiture.

JLR : A ce point de l'enquête, sur qui se portaient vos soupçons ?

RD : Difficile à dire... Tout le monde avait eu des raisons de tuer

Niklos. Mais certains m'inspiraient encore moins de confiance que les autres. Prenez Rose par exemple... Sur le pont supérieur, je trouvais son sac. Dedans, une publicité pour un revolver... Avouez que c'était louche ! Rose me surprit et se justifia pourtant. A 14 h 10, elle m'affirma qu'elle voulait offrir une arme à Tom. Je me rendis ensuite chez Tom. Il n'était pas dans sa cabine...

JLR : ... et vous en avez profité pour fouiller ses affaires ?!

RD : Tout juste ! Et savez-vous ce que j'y ai trouvé ? Une lettre dans l'armoire, sous les draps. Je compris alors le drame de Rose et Raphaël Lambert. Cette missive était signée Lola. La jeune fille parlait d'un traquenard. Un homme se nommant Karaboudjan lui avait proposé de l'argent pour tenir compagnie à l'un de ses « amis ». Après une nuit plutôt agitée, ce même monsieur avait fait irruption avec deux gendarmes. Vous comprenez tout ça, Raphaël dans la maison close, n'était qu'une mise en scène organisée pour briser les fiançailles du jeune couple... A 14 h 20, j'étais donc sûr que Rose avait toutes les raisons d'en vouloir à Niklos ! Mais tandis que je ruminais cette pensée en me promenant sur les ponts du bateau, un nouveau drame se produisit !

RD : Un nouveau meurtre ?

RD : Tout juste, mais la tentative échoua, fort heureusement. Sur le pont supérieur, Suzanne venait de tomber à l'eau. Après l'avoir repêchée à l'aide d'une bouée, j'observai la rambarde... Elle avait été sciée. Accident ? Non ! Plus que jamais, je compris que j'approchais du but. Le coupable perdait les pédales. Puisqu'il avait essayé de se débarrasser de Suzanne, il me fallait savoir ce que la jeune femme savait de si important. Je l'interrogeai. Elle me montra une lettre d'Aglaé, la tante de Niklos décédée d'une étrange maladie. La vieille femme affirmait qu'elle était empoisonnée par... Niklos et Rébecca ! Une accusation très grave, mais qui s'appuyait sur l'héritage gigantesque qui allait revenir à l'armateur. Suzanne était convaincue de cette culpabilité. Elle m'apprit que sa présence sur le Karaboudjan n'avait d'autre but que de prouver la culpabilité de Niklos. A 15 h 00, Suzanne me demanda d'aller chercher sa trousse de maquillage. Lorsque j'y arrivai, la pièce était sens dessus dessous.

RD : Un cambriolage ! elle gardait donc des preuves chez elle !

RD : C'est aussi ce que je supposais. Mais en fait, je ne

trouvai pas grand-chose dans la cabine de Suzanne. Vers 15 h 20, je mis pourtant la main sur une petite boîte à musique. Je l'ouvrais et ne vis rien de particulier à l'intérieur. Mais c'était tout de même un indice ! Ensuite, je dois avouer que j'ai eu un peu de chance ! Dans la lingerie, je trouvais en effet une clef, dans un pot posé à côté de l'étagère. Cette clef correspondait à la boîte à musique, j'en eus l'intuition. Je retournai donc chez Suzanne. Le mécanisme était certes un peu complexe mais je parvins à la déclencher. En fait, il fallait remonter la boîte, la laisser jouer puis bloquer la petite ballerine qui dansait. J'entendis un déclic. Lorsque je refis tourner la clef, une cache s'ouvrit dans la boîte à musique. J'avais trouvé une nouvelle lettre ! Il était 15 h 30.

RD : Encore une lettre d'Aglaé sans doute...

JLR : Pas du tout, la missive était cette fois adressée à Niklos. « 16 juin 1912, Niklos, j'ai fait le travail... je passerai ce soir prendre le paiement... Pas d'entourloupe ! » Pas de signature, bien sûr. Mais voilà qui confirmait une fois de plus les agissements étranges de l'armateur. Cet homme, bien que décédé, me paraissait là encore le plus suspect de tous les passagers !

JLR : La presse a parlé d'un attentat qui se serait produit vers 15 h 45... Que pouvez-vous nous en dire ?

RD : C'est au bar que tout a commencé. Je voulais juste boire un rafraîchissement lorsque le capitaine du Karaboudjan à surgi dans la pièce. « Suivez moi, il faut empêcher cela... » m'a-t-il dit avant de disparaître... Sur le pont, à 15 h 40 exactement, j'assistai alors à une scène violente. Rébecca s'appretait en effet à tuer Désiré. Un instant de plus et j'avais une nouvelle victime sur les bras. Fort heureusement, Daphné est intervenue en lançant son sac sur Rébecca. Mais le plus important dans l'histoire, c'est que j'ai entr'aperçu un homme qui se glissait dans les coursives... Je n'ai pas pu le reconnaître ! Il était alors 15 h 50. J'ai pris le sac de Daphné et le lui ai rapporté dans sa cabine. Je l'interrogeai.

JLR : Elle était sûrement en état de choc... Le bon moment pour lui faire avouer la vérité !

RD : Oh, vous savez, je n'ai pas eu besoin de forcer la dose. Elle m'a parlé d'elle-même, comme soulagée. Bref, j'appris quelque chose d'essentiel. La vieille Aglaé, sachant pertinemment que sa propre mort était provoquée par les soins de Niklos (il aurait été bon d'analyser les médicaments que lui

fournissait son neveu) avait légué toute sa fortune à son fils Désiré Gros Jean. Imaginez la colère et la déception de Niklos et de sa femme Rébecca ! Niklos avait ensuite invité Désiré sur cette croisière, soi-disant pour lui présenter des excuses. En fait, tout semblait tourner à l'envers. C'est Désiré qui aurait dû mourir, assassiné par Niklos. L'affaire devenait confuse. Elle le fut encore plus par la suite, puisque je collectai de la part de chacun des accusés plus ou moins loufoques, et toutes différentes...

JLR : Comment cela ?

RD : Et bien, vers 16 h 05 commença la ronde des délations. Pensez donc, je me suis promené sur le pont, pour réfléchir, passant et repassant devant les cabines de tous mes suspects. Et à chaque fois : « pssstt, entrez dans ma cabine, commissaire... j'ai des révélations de la plus haute importance à vous faire ! »

JLR : Profitons-en pour faire le point. En un mot, qui accusait qui ?

RD : Vous allez voir, ce n'était pas simple. Rébecca accusait Rose d'avoir tué Niklos pour le punir d'avoir fait chasser Raphaël il y a bien longtemps. Daphné soupçonnait quant à elle le père Fabiani. Elle me déclara : « Fabiani avait perdu une grosse somme en jouant au poker contre Niklos... Et lorsque je l'ai croisé, le soir du crime, il avait quelque chose dans la poche, une arme sans doute ! » Fabiani mettait en doute l'honnêteté de Suzanne : « Elle m'a forcé à la faire invité dans cette croisière, c'est à coup sûr pour se venger de Niklos. » Rose, enfin, sans doute au courant de la liaison entre son mari et Rébecca, accusait cette dernière. En conclusion, tout le monde soupçonnait tout le monde, et seule Suzanne était à mon avis hors de cause... Elle ne se serait pas jetée à la mer pour le simple plaisir de s'innocenter !

JLR : A votre place, j'avoue que j'y aurais perdu mon latin !

RD : Vous savez, pour un enquêteur, c'est quand tout devient obscur qu'il devient possible de repérer un éclair de clarté. C'est pourquoi je continuai mon enquête, laissant de côté toutes ces accusations, certes fondées, mais que ne renforçaient aucune preuve réelle. J'ai rencontré Suzanne. Cela m'a permis de faire la lumière sur la mort de Mercedes, la première femme de Niklos. L'accident de la mère de Daphné n'en était pas un. Niklos avait engagé un homme pour la tuer. D'où la lettre de demande de paiement. Dans le hall arrière, je questionnai aussi Désiré.

Mais l'homme ne parla pas beaucoup... A 16 h 20, je trouvai, dans ma cabine, un mot d'Hector. Il me demandait de le rejoindre au plus vite.

JLR : Lui aussi avait quelque révélation plus ou moins fantaisiste à faire ?!

RD : Détrompez-vous, ce qu'il allait me dire devait être très sérieux puisque je le trouvai sur son lit, blessé à mort par le coupable que je cherchais. Et savez-vous ce qu'il me dit avant de rendre l'âme ? « Ce n'était pas le corps de Niklos... L'assassin est... » Il était 16 h 40 et je commençai à entrevoir la réalité. Si Niklos n'était pas Niklos, qui était Niklos ? Ou plutôt, la vraie question, qui était mort, à qui appartenait ce cadavre que je n'avais vu que quelques secondes ?

JLR : Cela voudrait-il dire qu'un passager clandestin se cachait sur le bateau, un coupable qui ne fût pas encore dans la liste de vos suspects ? Peut-être l'homme que vous aviez entr'aperçu, descendant vers les coursives ?

RD : C'était le plus probable ! Et il fallait dès lors que j'inspecte le navire de fond en comble. Je

commençai mon exploration dans la coursive et atteignis bientôt la cuisine. Au milieu de la pièce se trouvait un grand meuble bleu. Sur l'étagère, tout en haut, je mis la main sur un ouvre-boîte. A côté, une trappe menait à la cale. J'y descendis et dénichai un pied-de-biche. L'idée me vint alors d'ouvrir l'une des caisses. Dedans, des boîtes de conserves qui contenaient... des grenades ! Il était 16 h 40. Mais ce ne fut pas la seule découverte intéressante. Dans la salle des machines, à 17 h 00, je trouvai aussi un tournevis. Je l'empochai, car j'avais une petite idée derrière la tête...

JLR : Un peu de mécanique ?

RD : Non, mais du travail de précision quand même ! Voyez-vous, dans le fumoir, j'avais depuis longtemps repéré un projecteur qui ne fonctionnait pas. J'étais aujourd'hui bien décidé à le remettre en marche, sachant que le vieux film qui traînait par là avait sûrement trait au passé. Or, c'est bien du passé que j'avais jusque là tiré le plus d'informations ! La remise en état du projecteur fut chose facile et bientôt, je vis se jouer devant moi une scène vieille de plusieurs années. Un homme,

un artiste, faisait son spectacle, maniant avec dextérité une marionnette. Et cet homme, il ressemblait à s'y méprendre à Désiré Gros Jean. Et derrière, dans le public, la femme qui apparaissait, c'était Mercedes, Mercedes dont j'avais vu il y a peu la photo dans la coupure de journal...

JLR : Vous voulez dire que Désiré était un ancien artiste de music-hall et que Mercedes le connaissait ?

RD : Pour le moment, je ne tirai aucune conclusion hâtive de tout cela, d'autant que les choses allaient très vite se précipiter ! En effet, vers 17 h 12, je rencontrai Daphné dans le hall. La jeune femme était affolée : « Inspecteur, vite, Suzanne veut vous voir, elle dit qu'elle connaît l'assassin... » A 17 h 20, je fonçai vers la cabine de Suzanne mais... trop tard ! Une fois de plus, mon adversaire avait été plus rapide que moi. Suzanne gisait sur le sol. En examinant le corps, je vis qu'elle avait tracé à même le sol deux initiales : N.K.

JLR : ...comme Niklos Karaboudjan !

RD : Bien sûr, voilà qui confortait mon hypothèse... Mais pour

l'heure, il fallait agir très vite. Car l'homme pouvait encore frapper. Je devais trouver sa cache ! Je commençai mes recherches dans le bureau du capitaine, vers 17 h 30. Dix minutes plus tard, j'avais mis la main sur un ouvrage étrange. Ce livre indiquait une pièce secrète, dans le bureau de Niklos. Du rouge sur une page, un message curieux : « Incal »... Je me rendis aussitôt dans le bureau de Karaboudjan. Je ne fus pas long à comprendre qu'il suffisait de placer les livres de la bibliothèque d'une certaine façon pour déclencher le mécanisme. Un passage venait de s'ouvrir ! Il était alors 17 h 50.

JLR : On a parlé alors d'un bien curieux combat, à coup de savonnettes, je crois... Est-ce une farce de la presse ?

RD : Pas du tout. C'était plutôt un coup de chance. En fait, devant le passage obscur, je n'étais guère rassuré, d'autant que je sentais confusément la présence d'un homme dans le noir. En glissant la main dans la poche, pour saisir mon arme, je m'aperçus que je ne la portais pas sur moi. C'est pourquoi j'ai saisi ce savon... je l'ai lancé dans l'ombre, pour détourner l'attention de mon ennemi.

3615 TILT

Le téléchargement consiste à transférer des fichiers à partir du minitel sur votre micro : pour cela, il vous faut bien sûr un minitel, un micro et un câble pour les relier. Il vous faut aussi un logiciel de téléchargement, pour le transfert, la gestion de la communication et la correction d'éventuelles erreurs. Le nôtre s'appelle **TRANSITY**.

Pour le commander, il vous suffit de remplir ce bon et de le renvoyer, accompagné d'un chèque bancaire ou postal du montant correspondant, à :

TILT minitel

9/13 rue du Colonel Pierre-Avia
75754 Paris cedex 15

disquette Transity au prix de 25 F

disquette + câble au prix de 100 F

NOM : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code Postal : [] [] [] [] [] VILLE : _____

MARQUE DE VOTRE MICRO : _____

FORMAT DISQUE : 3"1/2 5"1/4 CABLE : DB 9 DB 25

Messages en vrac

L'homme s'est alors avancé et, fort heureusement pour moi, il a glissé sur la savonnette et s'est étalé de tout son long... Un coup de chance, vous dis-je !

JLR : Fabuleux ! Mais qu'y avait-il dans le passage secret ?

RD : J'ai découvert un grand nombre d'indices. Tout d'abord, sur le mort, un contrat de la mafia au nom de Karaboudjan. Ensuite, la marionnette que j'avais déjà repéré sur le vieux film, entre les mains de Désiré. Sur une affiche aussi, ce même Désiré et un nom que je ne connaissais pas encore, Ostrovitch... Je suis alors remonté au fumoir et, à 18 h 20, lorsque j'ai montré la marionnette à Daphné, elle l'a tout de suite reconnue !

JLR : Elle vous a fait des révélations importantes ?

RD : Je pense bien ! Comme en transe, elle revivait ici une scène vieille de plusieurs dizaines d'années. Une nuit d'orage, un homme qui crie : « Non, Dimitri, ne fais pas l'idiot ». Daphné cria aussi « papa ! »... Elle se souvint alors de son père allongé sur le sol, mort ! Plus tard, elle avait toujours cru à un mauvais rêve, puisqu'elle avait découvert au matin son père bien vivant. Mais alors qu'elle venait de revivre cette scène, elle comprit soudainement la répulsion que lui avait inspiré son « père » depuis ce soir maudit... Pourquoi ? Parce que ce n'était plus le même homme, mais l'artiste Dimitri Ostrovitch qui venait de prendre sa place !

JLR : Vous voulez dire que Niklos n'est pas mort lors de cette fameuse croisière, mais plus de vingt ans auparavant ?

RD : Exactement, et je connaissais maintenant le fin mot de l'histoire. Lorsque le capitaine nous annonça que nous allions très bientôt arriver à destination, je décidai de mettre un terme à cette affreuse histoire. Ayant réuni tous les passagers, je désignai le coupable... Désiré Gros Jean, bien sûr, ou plutôt Dimitri Ostrovitch, car tel était le vrai nom de cet assassin sans scrupules !

JLR : Si j'ai bien compris, Dimitri a tué Niklos il y a bien longtemps... Mais pourquoi ? Et qui est alors mort sur le bateau ?

RD : Vous allez tout comprendre ! Dimitri a 17 ans. Jeune comédien en quête de gloire et de fortune, il rencontre un soir la très belle Mercedes Karaboudjan. Ils tombent amoureux l'un de l'autre mais il y a un problème... Le mari ! Ce couple sans scrupules ne va pas gâcher cet amour pour autant, et il assassina un soir le pauvre Niklos. Dimitri prendra aisément sa place grâce à

ses talents de comédien. La jeune Daphné est envoyée en pension et le couple vit heureux pendant une année. Un beau jour, Dimitri apprend que Mercedes a un nouvel amant. Cela coïncide avec l'arrivée à son service d'Hector. Le serveur le fait chanter. Mais les deux hommes s'arrangent. Hector assassinera Mercedes contre une forte somme d'argent, camouflant le crime en un banal accident de voiture... Puis vient à nouveau le temps des dettes, des créances que l'on ne peut couvrir. Dimitri est alors au courant de la fortune de la riche tante de Niklos, la sienne maintenant. Il décide à son tour de la supprimer et lui procure des médicaments bourrés de poison. Mais là, surprise... Dimitri fait la connaissance de Désiré, un fils naturel d'Aglaé. L'héritage lui échappe. Qu'à cela ne tienne, il va mettre au point un stratagème pour se débarrasser de ce nouvel intrus...

JLR : C'est donc pour cela que l'on vous a assommé quand vous avez découvert le cadavre, pour que vous ne vous rendiez pas compte de la supercherie !

RD : Exact ! Dimitri s'est en fait servi de moi comme d'un témoin utile. Il m'a montré le cadavre uniquement pour que je confirme la mort de Niklos. Puis, ensuite, lui et Hector m'ont assommé, afin que je ne reconnaisse pas plus tard Désiré comme l'homme assassiné ce soir-là !

JLR : Mais tous ces indices qui semblaient incriminer Rébecca ou d'autres passagers, le reçu de chez Kartier, la petite clef... Pourquoi ?

RD : Dimitri était un personnage hors du commun. Non content de se débarrasser sous mes yeux du pauvre Désiré, il prit sa place et se permit même d'orienter mes soupçons tour à tour vers chacun des membres de cette grande famille. Il faut dire qu'il les haïssait tous.

JLR : Commissaire Dusentier, bravo ! Un travail remarquable.

RD : Et pourtant, je dois dire que je ne suis pas très fier de moi. Bien sûr, j'ai mis à jour un criminel vraiment rusé... Mais j'ai aussi laissé se commettre sous mes yeux deux assassinats. Pour Hector, je n'ai aucun scrupule, c'était un malfrat. Mais pensez à la pauvre Suzanne. Son souvenir m'est d'autant plus cruel que, lors de notre dernière rencontre, j'avais cru deviner dans ses yeux comme une sympathie, une réelle sympathie...

Propos recueillis par Jonathan Le Roux.

RICK HONOCLAST 2

Il est de retour ! Avec des surprises pour tous les **Iceman...** iagues ! Pour sauver la jeune fille sur la plage de Tahiti, il suffit de se reporter à la page 17 du manuel que vous avez bien sûr tous en poche. Tapez les commandes écrites en caractères gras, c'est à dire : Shake and shout, call for help, etc...

Pour Help Cécile (Tilt N°100, numéro historique) qui ne comprend pas le jargon qu'utilise le capitaine, il faut savoir que là encore, il est expliqué à la page 15 du manuel. Par conséquent, « prepare for dive sequence... acknowledge green board » signifie « acknowledge when all control romm systems are ready for diving ».

Ensuite, regarde le voyant rouge sur la gauche (près des deux autres voyants verts), il indique qu'une écouteille est encore ouverte. Tape donc « close hatches » et tout sera prêt pour la plongée... Tape ensuite « acknowledge greenboard » et tu pourras enfin piloter le sous-marin.

En ce qui me concerne, j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour détruire le navire russe. Quelle est la bonne tactique ? Le Silent Run System semble inefficace et je n'ai pas assez de missiles Decoy... Que tous ceux qui pourront m'aider reçoivent dès maintenant la bénédiction divine. Ciao a tutti !

DON JOHN MASTER

Pour ZED et tous les fans de **Eye of the Belohder II**, dans la salle où l'on trouve les neuf dalles, il faut poser des objets sur cinq de ces dalles, à savoir les quatre qui se trouvent aux quatre angles du carré formé, ainsi que sur la dalle du centre. Alors, la porte s'ouvrira.

Tilt remercie tous les participants au Message in the Bottle, et notamment Florian, Dominique, Tran (superbes les plans, bientôt sur le Message !), Kix, Sébastien, Marc et Philippe, Karadoc le Gnome, Mythix et Cedric, Raphaël, Didier et Julien, Jahann, un anonyme « lecteur assidu et invétéré », Grégoire (superbe mise en scène), Piotr KX, Fred (de TKG) et Christophe pour leurs solutions complètes.

LUCKY SLAYER

Réponse à Amiga Warrior et à tous les fans de **Captive**, au sujet de la cinquième planète. Ce niveau m'a également donné beaucoup de fil à retordre... Mais en fait, la solution est assez simple ! Sauf erreur de ma part, on trouve à proximité de l'ordinateur une porte bleue avec un marchand et une échelle. Explore la pièce puis mets ton Mapper en marche. Il t'indiquera un point rouge (le marchand), un point vert (l'échelle) et un deuxième point vert (un trou). Place-toi sous ce deuxième point et mets en route ton Dev Scape. Tu atteindras ainsi le niveau supérieur, où se trouvent le deuxième ordinateur et le deuxième clipboard.

Je profite du Message pour vous rappeler une astuce qui fonctionne sur ST et permet d'explorer à volonté et dans n'importe quel ordre les planètes de **Captive**. Il faut commencer par faire une sauvegarde n°0 du vaisseau en orbite autour de la planète que vous voulez explorer. Atterrissez ensuite, explorez au mieux la planète et sauvegardez de nouveau la partie en n°0. Ensuite, à l'aide d'un éditeur de secteur, recherchez la chaîne : FF FA FF FE, chaîne qui est suivie d'un grand nombre de 0. Reculez alors d'une piste, et inscrivez dans la partie de droite « CAPTIVE ». Validez, et le tour est joué ! En effet, voici ce qu'il faut faire ensuite. Chargez votre partie orbitale, puis votre sauvegarde modifiée. L'ordinateur répondra « file error ». Remettez alors le disque de jeu et cliquez sur « Cancel ». Vous accumulerez de la sorte argent, équipement, expérience, etc...

Pour ma part, j'en suis au niveau 9, et j'ai 24 dans toutes les armes, 40 en robotic. Je peux même me payer le luxe de massacrer les monstres de Butre au booster de 50 mm !!!

PS: parfois, il arrive que la chaîne FF FA FF FE change de place. Elle se retrouve en 02/11.

Merci enfin à tous pour les nombreuses astuces parues dans le Message à propos de **Captive**. Continuez la bataille !

283, rue du Fb Saint-Antoine 75011 Paris

Tél : (1) 43.70.82.45 (lignes groupées)

Du Lundi au Samedi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - Métro : Nation

CONFIGURATION DE BASE S.B.I.

Boitier mini tour : 1 Mo de RAM; 1 lecteur haute densité 3/2; disque dur 40 Mo; 2 ports série; 1 port // et 1 port jeux.

BASE	VGA mono	VGA couleur	S-VGA couleur	OPTIONS SUR LES CONFIGURATIONS SBI - D. dur 85 Mo (15 Ms) : + 990 F - D. dur 130 Mo (15 Ms) : + 1 800 F - deuxième lecteur : + 450 F - 1 Mo de RAM sup. : + 390 F - autres : nous consulter
286-16	5 690.00 TTC	6 990.00 TTC	7 290.00 TTC	
386 SX 16	5 990.00 TTC	7 390.00 TTC	7 690.00 TTC	
386 SX 25	6 290.00 TTC	7 690.00 TTC	7 990.00 TTC	
386 DX 33 C.	7 990.00 TTC	9 390.00 TTC	9 590.00 TTC	
486 DX 33 C.	11 390.00 TTC	12 790.00 TTC	12 990.00 TTC	
486 DX 50 C.	14 990.00 TTC	16 390.00 TTC	16 590.00 TTC	

PROMO

SBI 486 SX 33

1 Mo de RAM
 Disque dur 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
 Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
 Carte Sound Blaster II
 Souris avec tapis
 Un logiciel de dessin et un jeu au choix
 DR DOS 6.0

11 990 F TTC

PROMO

SBI 386 DX 33

1 Mo de RAM
 Disque dur 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 512 ko (1024 x 768)
 Ecran S-VGA couleur (1024 x 768)
 Carte Sound Blaster II
 Souris avec tapis
 Un logiciel de dessin et un jeu au choix
 DR DOS 6.0

10 590 F TTC

DEPOT VENTES

Toutes nos occasions
 sont garanties 6 mois
 Rachat de votre
 ancien ordinateur
 pour l'achat d'un neuf.

PERIPHERIQUES

Souris 3 boutons **150 F TTC**
 Sound blaster **980 F TTC**
 Sound blaster Pro. **1650 F TTC**
 CD ROM + S. Blaster Pro. : **3 490 F TTC**

Imprimantes :

STAR LC20 **1850 F TTC**
 STAR LC24-10 **2850 F TTC**
 Autres nous consulter

Expédition dans TOUTE LA FRANCE
 Demandez nos tarifs revendeurs

PROMO

SBI 386 SX 25

1 Mo de RAM
 Disque dur de 40 Mo
 Un lecteur de disquettes 3/2 (1,44 Mo)
 Carte VGA 16 bits 256 Ko
 Ecran VGA couleur
 Souris avec tapis
 DR Dos 6.0

8 390 F TTC

FACILITÉS DE PAIEMENT :

Carte Bancaire, Carte Aurore, Crédit Cetelem. Paiement en plusieurs versements sans frais.

LE DROIT À L'ERREUR :

Si, sous 8 jours suivant votre achat, vous n'êtes pas satisfait, Binaire s'engage à vous remplacer le matériel contre un produit équivalent ou supérieur.



Questions pertinentes

Je vous écris car je voudrais faire l'achat d'un PC ludique (et donc assez puissant), mais étant donné la complexité de la chose, j'ai besoin de quelques renseignements.

1) Si je possède une carte et un moniteur Super VGA, pourrai-je jouer à des jeux en VGA ?

2) A quoi sert la mémoire des cartes vidéo ? Une carte VGA couleur avec 512 Ko est-elle suffisante pour des jeux comme *Wing Commander* ? Une carte VGA 16 bits Trident 512 Ko a-t-elle une vitesse de rafraîchissement suffisante pour ces jeux ? Sinon, quelle est la vitesse nécessaire ?

3) Que signifie CPU ? Qu'est-ce que la mémoire cache ? Est-elle indispensable ?

4) Qu'est-ce qu'une ROM Bios ?

5) A quoi correspond l'indice Landmark ?

6) Posséder deux lecteurs de disquette est-il un avantage important ? Et posséder deux disques durs ?

7) A quoi sert un coprocesseur ? Est-ce indispensable ?

8) Est-il plus intéressant de posséder (question vitesse) : un 386 dx 40 MHz ou un 486 sx 20 MHz ?

9) Quelle est la différence entre un moniteur entrelacé et un moniteur non-entrelacé ?

10) J'ai lu dans une publicité: «Mémoire de base: 4 Mo sans états d'attente» et dans une autre «mémoire de base: 4 Mo 70 ns». Le temps d'accès de la mémoire des PC serait-il variable ?

11) J'ai entendu dire que certains jeux devenaient injouables sur 486 sx 20 MHz. Est-ce vrai ?

12) Un anti-virus est-il indispensable lorsque l'on utilise ni logiciels piratés ni téléchargement ?

13) Est-il possible (et surtout honnête) de vendre un 486 sx 20 avec cache à 13 200 TTC ? Les autres machines sont aux alentours de 20 000 F TTC.

14) Que me conseillez-vous comme carte sonore, sachant que plus tard je voudrais ajouter à mon PC un lecteur de CD-ROM sans tout chambouler à l'intérieur ? Je suis intéressé par la Soundblaster Pro, mais j'ai peur d'aller trop vite dans ma démarche. Je m'explique: les PC ont baissé de prix de façon surprenante depuis les 10 derniers mois. Si les CD-ROM font de même, étant donné l'évolution du marché, je me retrouve dans quelques mois avec une carte son qui m'a coûté un argent fou, qui de plus ne pourra se raccorder qu'à un lecteur assez lent par rap-

port aux derniers sortis ! J'entends déjà : «Est-il vraiment important de se poser toutes ces questions alors que pour posséder un CD-ROM, il suffit d'acheter un CDI ou un CDTV, bien moins cher ? C'est justement là où je ne suis pas d'accord. Lorsque l'Amiga, le PC et le ST sont sortis, tout le monde s'est jeté sur le ST et l'Amiga, bien plus ludiques. Deux ans après, surprise ! Le PC était en fait une machine ludique bien meilleure ! A l'époque, j'aurais pu m'acheter un PC, mais attiré par ce qui est beau et ludique, j'ai préféré acheter un Amiga. Voici ma conclusion: le CDI est sur une belle machine, dont on a pas encore vraiment pu apprécier les possibilités. Le CDTV est aussi une belle machine, mais qui ne possède aucun jeu l'exploitant à fond. *Fractal Engine* (alias *Planet Side* ndj) est invisible, comme son chasseur ! Pour moi, les futurs possesseurs de CDI et de CDTV seront dans le même cas que les actuels possesseurs d'Atari et d'Amiga: ils baveront d'envie devant les CD-ROM PC en Super VGA, se contentant difficilement de leur CDTV qui leur aura coûté un argent fou en jeux et en extensions, tout comme mon Amiga qui m'a coûté depuis que je l'ai plus de 15 000 F ! Je vais être obligé de le vendre pour même pas la moitié de sa valeur. Moi qui n'ai acheté que des jeux originaux, mon honnêteté est bien mal récompensée... **Stéphane**

■ Répondons tout d'abord à ta pile de questions :

Tu vas trouver dans ce numéro un dossier PC qui répondra à plusieurs (j'espère !) de tes questions. Je vais néanmoins tenter d'éclairer ta lanterne.

1) Oui, tu peux sans problème utiliser ta carte et ton moniteur S-VGA en mode VGA normal. Seules quelques cartes très haute résolution (TIGA, etc.) nécessitent une extension pour avoir cette compatibilité.

2) La carte VGA de base comporte 256 Ko et peut afficher plusieurs modes, entre autres 320 x 200 en 256 couleurs et 640 x 480 en 16 couleurs. Les mémoires additionnelles permettent d'atteindre 800 x 600 et 1 024 x 768, mais convergent de toute façon les autres résolutions. Donc, en fait, une carte avec 256 Ko est plus que suffisante pour tous les jeux existants actuellement (seul Guest nécessitera plus de mémoire).

3) Computer Processing Unit : c'est tout simplement le microprocesseur (80x86 sur PC). Je pense que tu parles de la mémoire cache processeur. Elle sert de tampon entre le processeur et la mémoire

vive, qui est assez lente. Son efficacité est très controversée, et elle n'est de toute façon pas indispensable.

4) La ROM Bios correspond à la partie «hard» du BIOS. C'est une puce qui comporte les instructions de base de contrôle du PC. Il y a plusieurs types de BIOS (IBM, Phenix, Ami, etc.), mais les différences ne sont guère sensibles pour l'utilisateur.

5) C'est un indice permettant de mesurer la vitesse d'un processeur. Il en existe beaucoup d'autres (Sysinfo, etc.), mais aucun n'est réellement informatif sur la vitesse globale d'un PC.

6) Oui et non. Oui, car il peut arriver que tu ne trouves un programme qu'en un seul format, et disposer du lecteur adéquat est toujours agréable. De plus, si le lecteur 3"1/2 se généralise, les disquettes 5"1/4 sont sensiblement moins chères... Je ne vois guère l'utilité, au départ en tout cas, de prendre deux disques durs. Si, par la suite, le tien est trop petit, tu pourras toujours en acheter un second.

7) Pour les jeux, un «copro» ne sert à rien. Ce n'est que pour utiliser un tableur ou un programme de CAO qu'un coprocesseur peut être utile.

8) Un 386 dx 40 est à la fois plus puissant et moins cher qu'un 486 sx. Le choix est donc facile !

9) La différence n'apparaît qu'à haute résolution (1 024 x 768 et plus). Le moniteur entrelacé donne alors une image «vibrante», assez désagréable et fatigante pour les yeux. En 320 x 200 et 640 x 480 il n'y a aucun problème.

10) On peut trouver des mémoires de vitesse très variable, de 30 ns (pour les caches) à 120 ns. Une mémoire à 70 ns est parfaite pour la plupart des ordinateurs, jusqu'à 486. 80 est la limite «acceptable» pour les 386 et 486.

11) Seuls les jeux les plus anciens souffrent de la vitesse excessive des nouveaux processeurs. La majorité des jeux actuels en profitent parfaitement.

12) Absolument pas. Si tu élimines les sources possibles de virus, il n'y a aucune raison de chercher à te prémunir contre eux.

13) C'est tout à la fois possible et honnête. En revanche, vérifie bien la garantie et les spécifications annoncées.

14) Aïe ! Tu as tout à fait raison, mais sur le même principe, ne devrais-tu pas attendre la sortie des 586 (ou des 686), des modes Hyper VGA, etc. Il est évident que le marché du CD-ROM va évoluer très vite, vers une baisse des prix et une augmentation des performances. Reste à savoir à quel

Et hop! Un mois de plus et un Forum de plus ! Au programme : les CD (CDI, CDTV, CD-ROM); une (petite) remise des pendules à l'heure à propos des guéguerres Amiga/PC et micro/console; plein de questions et encore plus de réponses; et plein d'autres choses ! Les "mon truc est mieux que son machin" sont nettement moins nombreux ce mois-ci, ce qui prouve que certains sont capables d'apprendre. Le CDI semble vous intéresser de plus en plus. Le PC semble toujours aussi compliqué et nous essayons de vous apporter les éclaircissements indispensables. Et, grâce à vous, le Forum est toujours aussi génial. PS au numéro 99 : contrairement à ce que j'affirmais (mea culpa) à David, on peut sans problème ajouter 64 Ko à un CPC 464 en achetant l'extension DT'ronics 64K (450 F). Merci à Thierry Desjardins pour avoir corrigé mon erreur et encore toutes mes excuses.

moment acheter. A toi de voir... Pour finir, je comprends ton point de vue, mais je te trouve très dur avec les ST, Amiga, CDTV et CDI. Certes, le PC s'est affirmé comme une bonne machine de jeux, mais cela ne diminue en rien les qualités des autres machines. Qui plus est, elle est relativement chère par rapport à ses concurrents et ne couvre qu'une partie du domaine ludique. Ce que je trouve désolant, c'est que l'on puisse, plusieurs années après, regretter l'achat d'un ordinateur. Après tout, ton Amiga, tu as tout à fait le droit de le remplacer par un PC. Mais les autres doivent-ils faire de même? (pour te donner une idée, j'ai un ST et je viens de m'acheter un Amiga !).

Pas content, Monsieur !

Depuis quelques temps déjà, j'ai pu remarquer que quelques testeurs, dont les noms m'échappent, manquent d'objectivité. En effet, lors des tests, ceux-ci ne peuvent d'empêcher d'agrémenter leurs descriptions de remarques déplacées, surtout au niveau des différentes marques de micro-ordinateurs. Non pas que je veuille entretenir une quelconque guerre des machines, elles s'interchangent merveilleusement. L'exemple le plus courant actuellement concerne l'Amiga et le PC. Amigaïste convaincu et PCïste par profession, je connais relativement bien les deux machines. C'est pourquoi, lorsque je lis :

« La version PC de X est superbe (elle peut l'être, vue la configuration nécessaire !) et celle de l'Amiga risque d'être décevante (supposition absurde et gratuite) », je ne puis m'empêcher d'être irrité. Il est vrai que les sociétés d'édition ne remplissent pas toujours leur rôle et affublent souvent l'Amiga d'une version copiée, pour ne pas dire tronquée, de la version PC. En fait, si celles-ci convertissaient simplement les images 256 couleurs du PC en mode HAM, la qualité serait identique (HAM = 4 096 couleurs). De plus, les Amiga sont également pourvus de disques durs : alors pourquoi ne pas en parler et indiquer les temps de chargement et les nombreux changements de disquettes de l'Amiga ? Je ne pense pas alors que l'on puisse mettre la machine en cause. Soyez plus professionnels, messieurs les testeurs, et parlez en connaissance de cause !

B. Devos

■ Je ne passe que le début de votre lettre car elle est assez longue et tend quelque peu vers la traditionnelle guéguerre. Tout d'abord,

je dois vous dire que, sur le principe, je suis entièrement d'accord avec vous. L'Amiga est une superbe machine et son mode HAM permet d'afficher en 4 096 couleurs dans une résolution qui n'est limitée que par la mémoire. Mais, comme vous nous le faites remarquer, « les sociétés d'édition ne remplissent pas toujours leur rôle ». Je dirais même que, jusqu'à présent, en ce qui concerne les conversions du PC vers l'Amiga, aucune ne l'a rempli ! D'ailleurs, l'inverse est vrai et je n'ai jamais vu un jeu Amiga tirer parti des spécificités du PC. Bon, ceci étant, je ne vois pas comment vous pouvez nous reprocher de supposer que la conversion sur Amiga d'un jeu PC sera, comme cela a toujours été le cas jusqu'à présent, inférieure à l'original. La machine n'est absolument pas en cause, à aucun moment nous ne disons « l'Amiga ne serait pas capable de faire aussi bien ». Simplement, sachant que les éditeurs n'utilisent pas le mode HAM, nous pouvons affirmer que le jeu sera moins beau en 32 couleurs qu'en 256. Le problème du disque dur est assez similaire. Ce n'est pas parce qu'il existe des disques durs sur Amiga qu'ils sont répandus. Sur PC, la plupart des jeux nécessitent absolument un disque dur. Sur Amiga, la plupart tiennent sur 1 ou 2 disquettes, et s'en passent fort bien. Les disques durs ne s'étant pas encore généralisés sur cette machine, je ne vois pas comment nous pourrions dire « ce jeu est super, et avec le disque dur il n'y a pas de problème, les 23 disquettes ne servent qu'à l'installation... » Il est à noter que ce sont souvent les jeux convertis du PC qui souffrent d'un nombre trop important de disquettes. Ceux conçus pour Amiga ne posent en général pas de problème.

MCA

Je possède un PS/2 modèle 70, et j'en suis assez content. Je l'ai depuis deux ans, et maintenant, après une extension de mémoire et de disque dur, je voudrais une carte son (avouez que ça donne bien !). Seulement, voilà, j'ai un petit problème. Sur la boîte ou une pub de la carte son (Sound Blaster ou Ad Lib), il est écrit - je cite : « Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25 / 30) ... ». A cette phrase, j'ajoute que j'ai entendu des rumeurs de carte Sound Blaster MCA, spéciale pour les PS/2. Maintenant, je ne sais plus si la carte sonore normale peut aller sur mon ordinateur. Si elle le peut, la carte MCA serait une blague... Sur la

pub, il est marqué que l'on peut brancher un joystick Amiga sur cette carte, mais je vois un port joystick PC.

Frédéric

■ Avec les PS/2, IBM a encore fait des siennes ! En fait, il existe deux types de PS/2, les modèles 25 et 30, et le reste. Les deux premiers sont des compatibles PC normaux, avec un bus d'extension ISA normal, et acceptent les cartes 8 et 16 bits normales. Les modèles 40 et supérieurs (dont le 70) sont équipés d'un bus MCA, spécifique à IBM, et n'acceptent pas ces cartes. A ma connaissance, seule la Sound Blaster MCA est disponible en France (et elle n'est pas donnée !). Le port joystick est bien au format PC.

Arnaque?

Je m'appelle Olivier, je lis *Tilt* depuis très, très longtemps. Malgré tout, quelques unes de mes questions restent sans réponse.

1) Il y a quelques jours, je suis allé récupérer mon Atari ST, qui vient de subir une réparation. Je l'ai apporté pour un problème de connecteur joystick-souris, et il se trouve que l'on m'a dit qu'il fallait changer le lecteur de disquettes, qui se portait pourtant très bien et qui n'avait rien demandé. En lisant le Forum de *Tilt* 99, l'un d'entre vous disait qu'il lui était arrivé la même chose. Y a-t-il un lien entre les connecteurs et le lecteur de disquettes ?

Est-il possible de vérifier si, véritablement, mon ancien lecteur (que je possède toujours) est effectivement en panne ?

2) Il arrive très souvent, sur les ST, que les connecteurs se désoudent. J'ai voulu acheter un dédoubleur, et on m'a certifié que cela n'existait pas sur Atari, mais sur Amstrad, ce dernier n'étant, paraît-il, pas compatible. Etant donné que les prises sont identiques, je ne vois pas comment cela peut être possible. Est-ce qu'on m'a menti ?

3) Dans le même magasin, que je ne citerai pas, on m'a aussi juré que l'on ne pouvait pas brancher une NES sur un écran ST (SC 1425). Même question : est-ce vrai ?

Zorro, ou Biومان le gentil

■ 1) Je ne pense pas qu'il y ait aucun rapport entre le lecteur de disquettes et le port souris. En revanche, je me suis laissé dire que le lecteur des ST laissait franchement à désirer, et qu'ils étaient systématiquement changés à la première réparation (cette info est à prendre au conditionnel). Pour vérifier que ton lecteur marche, il suf-

fit de l'essayer... Mais toutefois, je ne te proposerai pas de le faire pour toi, je ne connais rien aux bidouilles !

2) Ce n'est pas un dédoubleur qu'il te faut, mais un prolongateur. Tu en trouveras sans problème au rayon micro des grands magasins. Si c'est effectivement un prolongateur qu'on t'a présenté comme spécifique au CPC, c'est un odieux mensonge, il est parfaitement compatible ST, Amiga, CPC, Mega-drive, etc.

3) Nous faisons le branchement quotidiennement, sans aucun problème. Un conseil ? Change de boutique !

USA

Salut, je suis un Amigaïste, et je voudrais savoir s'il est vraiment rentable d'acheter des périphériques à l'étranger (notamment aux USA, où les prix annoncés sont la moitié de ceux annoncés en France). Combien coûtent les frais de douane et les frais de port ? Existe-t-il en France des centrales d'achat groupées, si oui où les contacter ? L'ouverture des frontières de la CEE en 1993 fera-t-elle baisser les prix français ? **QS**

■ Cela dépend beaucoup de ce que tu désires acheter. S'il s'agit de matériel spécifique Amiga, passes ton chemin, cette machine est pratiquement inconnue aux « States ». Pour le reste (imprimantes, etc.), cela peut être intéressant. Mais plusieurs points doivent être pris en compte. La taxe française sur le matériel informatique est de 18,6 %. Les frais de port ajoutent eux aussi quelques pour-cent, et tu arrives à des prix de seulement 10 ou 20 % inférieurs aux prix français. Sachant que tu devras probablement faire modifier ton périphérique pour qu'il fonctionne correctement en France, que la doc et les logiciels sont en anglais... l'intérêt devient assez limité. Je ne connais pas de groupement d'achat à l'étranger pour le matériel informatique. Mais cela semble une assez bonne idée... Il est très probable que l'« Europe » aura un effet bénéfique sur les prix. En particulier, on va sans doute voir débarquer en France tous les périphériques Amiga conçus en Allemagne. Vive-ment 93 !

Bizarre Virus

Je vous écris car j'ai un grave problème. Voilà, cela fait quelques mois que j'ai acheté l'antivirus *The Master Virus Killer*, et il y a quelques

jours, par hasard, j'insère mon workbench (disquette originale), et qu'est-ce que je vois sur mon moniteur: « Attention virus » (The Lamer Exterminator, pour les connaisseurs). J'en viens aux faits. Comme la disquette est dépourvue de languette de protection, soit le virus vient d'une autre disquette, soit la soi-disant infranchissable barrière qu'est la languette a été franchie (chose formellement démentie par Commodore), ou bien le virus a été implanté dans les usines Commodore, ou encore par mon revendeur. Dans le second cas, y-a-t-il quelque chose à faire auprès de Commodore ou de mon revendeur, pour que la chose soit réparée.

Xavier Maurand

■ *Serait-ce le mystère de la chambre close ? Je suppose que vous disposez d'un disque dur (vous n'avez jusqu'alors pas introduit la disquette concernée). Pour résumer, votre anti-virus signale la présence d'un virus sur une disquette qui ne peut pas en attraper. Donc, soit le virus y était déjà, soit l'anti-virus se plante. Je pencherais personnellement pour la seconde proposition, aucun programme n'étant jamais parfait, mais cela demande vérification (par un autre anti-virus, par exemple). Le plus sûr est sans doute d'appeler Commodore, de leur expliquer votre problème, et ils ne devraient pas faire de difficulté pour remplacer cette disquette.*

DOS 5

Je lis toujours avec beaucoup d'intérêt ta rubrique Forum, et cette fois j'aimerais te poser quelques questions.

Ces questions portent sur l'utilisation de la mémoire étendue sur un PC AT 286 (qui a au moins 1 Mo de mémoire) avec le DOS 5.

1) J'ai lu qu'il était possible d'installer des gestionnaires de périphériques et/ou des programmes résidents dans la mémoire haute (HMA), à l'aide des commandes DEVICEHIGH et LOADHIGH. Or, si j'utilise ces commandes dans les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT, je ne gagne pas de mémoire conventionnelle. J'ai lu également que pour utiliser ces commandes, il fallait installer d'abord un gestionnaire de mémoire étendue, mais sur un 286 il m'est impossible d'utiliser EMM386.EXE.

Ma question est la suivante : peut-on libérer de la mémoire conventionnelle en utilisant les commandes DEVICEHIGH et LOADHIGH sur un 286 AT (en tenant compte du

fait qu'une partie du DOS est déjà installée en mémoire haute avec la commande DOS = HIGH). Si oui, comment procéder ?

2) A quoi sert le gestionnaire de mémoire étendue (fourni avec le DOS 5) XMA2EMS.SYS ?

V. Kromochctch

■ 1) *Désolé, mais EMM386 nécessite effectivement la présence d'un 386sx ou supérieur. De ce fait, les commandes DEVICEHIGH et LOADHIGH sont inutilisables sur un 286 (la documentation DOS est assez limitée sur ces machines). Je ne peux que te conseiller d'acquiescer un gestionnaire de mémoire paginée, comme QEMM (de Quarterdeck). Sache de toute façon qu'il te fournira moins de mémoire avec ton 286 qu'avec un 386.*

2) *Ma fois, je n'en ai aucune idée. La documentation du DOS 5 est totalement muette sur ce driver. Alors, je ne peux que conjecturer une transformation de mémoire XMS (Himem) en mémoire EMS. Malheureusement, il refuse de fonctionner sur mon ordinateur, donc impossible de vérifier !*

AMIGA+

Il y a quelques années, désireux m'initier à la micro-informatique, j'ai fait partie d'un club sympa, BMI (Bassin Minier Informatique). Nous étions équipés d'Amstrad 464 et 6128, et j'ai appris à « créer » de petits programmes simples en Basic (genre fichiers, tableaux, petits jeux...). C'est alors que j'ai commencé à toucher à la drogue Tilt, en achetant le Guide 88 : comment choisir son micro (avec le cosmonaute vert). J'ai donc choisi l'Atari 520 ST, et, tout fier de moi, j'ai « craché le morceau » au club. Cruelle déception... « Ça va pas ? T'es pas malade ? Achète pas ça, c'est très compliqué; on n'arrive même pas à programmer; il faut sans cesse ouvrir et fermer des fenêtres, si bien qu'à la fin on n'a envie que de fermer les volets ! Et en plus c'est même pas le même Basic... (justement...) »

Au bout de deux ans, le club battait de l'aile. Tous les responsables partaient, et nous, nous étions livrés à nous-même: « Faites ce que vous voulez ! ». Et j'ai fini par faire des jeux, et puis j'ai tout plaqué. C'en était fini de la passion, et de toute façon je n'avais toujours pas de micro. Un jour, j'ai cru trouver le joint, lorsqu'est sorti le 6128 plus... Je pensais avoir trouvé le compromis. Je me renseigne auprès d'un ancien du club: « Ça va pas ? Il est moins bien que l'ancien (le 6128) !... ». Damned ! Le

temps passe, et puis, ce Noël, le Père Noël passe par la Redoute : moins 20 % sur votre 3^e article. Je consulte le catalogue : Amstrad et... Amiga ! Bref rappel : en 1988, Amstrad 6128 = 4 000 F, Atari 520 STF couleur = 5 500 F, Amiga 500 couleur = 7 500 F... Noël 91: Amiga 500 = 4500 F et Amiga 500 + = 5 000 F. Je me renseigne : la remise marche ! Je commande l'Amiga 500 plus couleur pour 4 000 F (intéressant, non ?). Inutile de préciser qu'en 1^{er} et 2^e article, je commande des compilations de jeux, que je renverrai illico (compatibilité oblige !). Mais là n'est pas le problème. Mon problème, vous l'avez deviné, c'est la programmation.

1) J'aimerais transposer mes programmes en Basic Amstrad sur mon Amiga, et faire d'autres programmes, pas à pas. L'Amiga 500 « ordinaire » est livré avec la disquette et le livre AmigaBasic. Le 500+ est livré avec... rien ! Comment alors l'utiliser pour programmer ? On parle vaguement de langage de programmation Amex, mais le manuel Workbench 2.0 semble s'adresser à d'anciens possesseurs d'Amiga : on déplace des fenêtres, on change d'icônes, on fait apparaître l'heure à l'écran, mais tout cela semble décousu, sans but. Aucun exemple concret de programme !

J'ai recopié la disquette AmigaBasic d'un collègue, mais sans manuel, c'est pas possible: il plante... Alors, ayez pitié, conseillez moi : que faire, quoi acheter... - faut-il acheter Le Grand Livre de l'AmigaBasic ?

- ou bien le Basic GFA, qui semble être la référence ?

- ou bien le Tilt d'Or Amos ; mais pourrais-je taper les listings de votre revue ?

- et La Bible de l'Amiga est-elle indispensable, ou tout simplement Bien débuter sur Amiga ?

Tout ceci est-il compatible avec l'Amiga 500 Plus ? Est-ce écrit en français ? A propos de compatibilité, il existe une carte avec inverseur QuickChange pour changer de ROM (ou de Workbench ?). Mais il faut certainement démonter, et alors la garantie n'existe plus. Est-ce valable ?

2) Autre problème. Il est conseillé de sauvegarder les originaux en cas de crash. Naturellement, ceux-ci sont protégés. Alors, faut-il encore acheter un copieur, mais aussi un anti-virus, et pourquoi pas un lecteur externe ? Est-ce nécessaire ?

3) Question subsidiaire : je désirerais acheter (Eh oui, encore !) un lecteur de disques compacts. Il existe les audio, les vidéo (qui sont aussi audio), et ceux disons « infor-

matiques » (qui doivent être aussi audio). Existe-t-il un appareil qui face tout ? (audio-vidéo-ordinateur) ? Je n'ai pas encore saisi la différence entre CDI, CDTV et CD-ROM. Pouvez-vous m'expliquer et me conseiller ? P.P. le Mocco

■ *Tout d'abord, l'histoire de ton club, c'est un peu l'histoire de tous les clubs*

1) *Devine quoi ! Je n'avais même pas remarqué qu'il n'y avait pas de basic avec mon 500 Plus ! (j'ai une excuse, je ne l'ai pas assez longtemps et j'ai plein de boulôt). C'est en effet très regrettable, car l'AmigaBasic, malgré ses limitations, était un langage tout à fait acceptable. Le fait que tu sois le premier à t'en plaindre montre peut-être une perte du goût pour la programmation... Bon, selon ce que tu désires faire, tu peux choisir le GFA ou l'Amos. Pour transférer tes programmes depuis l'Amstrad, je te conseillerais plutôt le GAF, mais l'Amos est assez génial pour tout ce qui est graphismes, animations, etc. A toi de voir. Les livres sont (avec l'expérience) la meilleure façon d'acquiescer des informations. Je n'ai pas lu La Bible, mais elle semble aussi réussie que les autres "bibles" de Micro Applications. C'est le livre à acheter. J'ai effectivement entendu parler d'un accessoire qui permettrait de rendre un A 500 + compatible avec les programmes Amiga 500 (voir le courrier précédent). Son installation faisant sauter la garantie, je te conseille de le faire installer par un revendeur (agréé Commodore, bien sûr !). Je n'ai pas encore eu le temps de m'en occuper, mais je pense m'en faire installer un aussi.*

2) *Entre la loi et les faits, il y a souvent des différences importantes. En vertu d'une loi européenne, je crois, les logiciels protégés doivent être fournis à l'utilisateur en deux exemplaires. Les éditeurs qui ne suivent pas cette directive sont passibles de poursuites. Le plus simple est de demander aux éditeurs concernés le deuxième exemplaire qui fait défaut. La question que je me pose est: si la 2^e disquette foire, quel recours à l'utilisateur ?*

Ni le copieur, ni l'anti-virus, ni le 2^e lecteur ne sont indispensables. L'anti-virus n'a d'intérêt que si tu utilises des disquettes de provenance douteuse ou si tu télécharges des programmes (le risque est alors très faible). Le second lecteur t'apportera un surcroît de confort, c'est tout.

3) *Seul le CDI peut correspondre à ta description, mais ce n'est pas vraiment un ordinateur. Le CDI (CD interactif) de Philips (et Sony) est*

une « machine multimédia grand public ». Il permet d'écouter des CD audio, de jouer, d'utiliser des éducatifs... Son principal avantage vis-à-vis du CDTV est la présence de puces de compression/décompression d'images en temps réel. Cela signifie qu'il est possible d'avoir une séquence vidéo (un film, par exemple) sur un CD (il faut 2 grands CD par film sur le CD Vidéo). Cette « motion vidéo » est pour l'instant limitée à un quart d'écran, mais Philips annonce que les machines qui seront disponibles à l'automne en Europe offriront le « full motion vidéo » (vidéo plein écran). Wait and see... Le CDI est compatible avec ... le CDI; la possibilité de pouvoir utiliser les jeux CD de la Super Famicom a été évoquée. Le CDTV de Commodore est simplement l'association d'un Amiga et un CD. Relativement puissant, ce standard manque actuellement de jeux de qualité suffisante pour s'imposer. La sortie de l'A 600 (compatible CDTV) et accessoires transformant un CDTV en Amiga + CD feront peut-être bouger les choses. Il faut savoir que développer sur CDTV coûte beaucoup moins cher que sur CDI. Le « full Motion Vidéo » a aussi été évoqué sur cette machine, mais pour l'instant cela semble au point mort. Le CD-ROM est une mémoire de masse. Les deux standards actuels sont sur PC et Mac. Un CD-ROM pour ST a été annoncé il y a déjà temps, il semble être passé à la trappe. Le CD-ROM n'étant qu'un support, il n'inclut ni animation, ni vidéo. C'est la machine qui doit prendre cela en charge, elle doit donc être assez puissante. En revanche, il permet de fournir sur un support économique (le CD) des masses d'informations (550 Mo par CD). Guest sera le premier jeu à en tirer parti, nous l'attendons avec impatience...

Musico-scénariste

Voici mon problème : cela fait longtemps que je suis mordu de musique (synthés, etc...), ainsi que de jeux sur micro (style Ultima, D.M., Populous, etc.). Et pour couronner le tout, je me complais dans l'écriture de scénarii (SF, heroic fantasy, policiers, un peu de tout !) alors, voilà : si Dieu le veut bien, j'aurai entre mes mains un beau diplôme de bachelier à la fin de l'année. Seulement, après mon choix est de faire des études de scénariste (ciné, TV, micro). Après cela (ce qui m'apportera certainement un bon bagage), comment faire pour entrer dans des sociétés qui accepteraient mon statut, et de scénariste

(expérimenté !), du genre Delphine, Titus, Loricel...

Bien sûr, les lecteurs de *Tilt* qui désirent partager leurs talents (sur ST surtout) n'ont qu'à répondre au Forum ou encore passer une PA. Au boulot créateurs !

- 1) Y aura-t-il un second concours de scénarios ?
- 2) Ai-je des chances comme musico-scénariste ludique ?
- 3) Connaissez-vous quelques personnes susceptibles d'être ouvertes à mes propositions? **Olivier**

■ A mon humble avis, la meilleure solution pour toi est de t'adresser directement aux éditeurs, et de leur proposer tes talents. Si tu es vraiment motivé, il n'y a pas de raison pour que tu ne réussisses pas!

- 1) Etant donné le succès de la première édition de ce concours, je pense (mais ça n'engage que moi) qu'il se renouvellera.
- 2) Oui. Ou peut-être comme scénariste, ou comme musicien, cela dépendra des opportunités. Un seul conseil : accroche-toi.
- 3) La liste et les coordonnées des éditeurs français et étrangers sont dans le Guide. Reportes toi-y.

Consoles?

- 1) Est-ce qu'un 386 à 33 MHz est suffisant pour que l'animation de *Wing Commander II* soit rapide et fluide? Et un écran VGA pour d'excellent graphismes ?
- 2) Qu'est-ce qui est le mieux pour les jeux, un Amiga 500 ou une Super Famicom ?
- 3) A quand *Wing Commander III* ?

Philippe Campana

■ 1) Un 386 33 MHz VGA me semble la configuration parfaite pour jouer à *Wing Commander II*. Deux Mo de mémoire vive permettront de surcroît d'avoir des animations plus complexes.

2) Pour les jeux d'action, on peut difficilement nier la supériorité de la Super Famicom. En revanche, il suffit de voir *Dungeon Master* pour apprécier ses limitations. Donc, selon que vous êtes fana d'action ou pas, vous choisirez la Super Famicom ou l'Amiga.

3) Il est annoncé, mais pour l'instant c'est *Strike Commander* qui est attendu (pour juin).

TV Pourrie

Salut, je profite de ta rubrique pour dénoncer l'incompréhension de certains reportages TV sur le monde des jeux vidéo. En effet, le 20 février 92 est passé dans l'émission *Envoyé spécial* un sujet sur l'explosion du marché des jeux

vidéo. Alors, là, je me marre ! Le journaliste a su tourner les choses de telle façon que les personnes néophytes en la matière pensent que ce monde est un monde de violence, de fric, d'accoutumance. De plus, je ne m'identifie pas du tout au garçon de 15 ans (ou plutôt au texte qu'on lui a demandé d'apprendre bien gentiment). En ce qui concerne la rencontre avec Eric Chaihi, j'ai été déçu. En effet, à un moment le journaliste nous dit qu'Eric est un enfant fragile. Non, mais pourquoi pas attardé pendant qu'elle y est ? Voilà, j'ai donné mon opinion. Je voudrais simplement ajouter qu'on était bien tranquille avant que tout le monde ne s'intéresse à nous.

Brice C

■ Bien que ta lettre n'appelle pas de réponse, je vais, si tu me le permets, te faire part de mes réflexions. Le premier point qui m'étonne est que les personnes qui parlent d'informatique à la télévision (et, dans une moindre mesure, dans la presse quotidienne), ne connaissent strictement rien au sujet. En théorie, un journaliste est capable de parler de n'importe quoi, mais cela nécessite de toute façon un minimum de documentation. Il est évident que les personnes (on appelle ça des journalistes) qui se permettent de déformer la réalité pour faire de l'audience sont totalement irresponsables. Que ce soit à La Grande Famille ou à *Envoyé spécial*, les commentateurs ont débité des sorbettes sans se soucier un tant soit peu de la réalité. Le pire, c'est que la présentation des jeux vidéo comme une monstrosité nuisible est crédible, et que les personnes qui ne connaissent pas la micro-informatique peuvent prendre cela pour argent comptant. Ce mouvement vient directement des USA, ou un mouvement anti-jeux vidéo est apparu il y a quelques mois. C'est stupide là-bas, cela l'est aussi ici. A quand une émission « grand public » (autre que *Micro-Kid's* et *Nulle part ailleurs*) où les jeux vidéo soient présentés d'une façon un tant soit peu objective ?

Taiwanais ?

1) Si je choisisais de changer de PC (pour un 386 ou un 486), que me conseilleriez-vous? Acheter un modèle taiwanais à très bas prix mais au service après-vente hasardeux ou un modèle de grande marque, et ce, bien sûr, lorsque l'on a un budget peu extensible ? Dans le même ordre d'idée, ne vaut-il pas mieux maintenant

attendre le moment où le CD-ROM se développera de façon appréciable ou bien réaliser l'achat d'un PC puissant mais qui ne dispose pas, à l'achat, de tout l'attrail du parfait CD-ROM ?

2) Au sujet de *Tilt*, j'aimerais bien savoir si les articles sur des sujets qui ne traitent pas directement des jeux (du genre les langages ou même la création graphique) sont appréciés et savourés par beaucoup de lecteurs. En effet, pour ma part, je lis *Tilt* surtout pour les jeux qui y sont présentés, et j'ai donc beaucoup plus aimé les dossiers comme les scénarios de jeux vidéo ou le CD-ROM que ceux sur la vidéo reliée à l'ordinateur. Pourriez-vous faire des reportages, voire des dossiers, sur des sujets tels que : à quoi jouent nos voisins européens, ou la création d'un jeu vidéo de A à Z ?

3) Puisque j'en suis à parler des jeux, j'aimerais bien que vous puissiez m'expliquer pourquoi si peu de jeux sont traduits en français. Bien sûr, je ne parle pas de jeux comme *Sim City* ou *Lemmings*, qui peuvent parfaitement se jouer ainsi, mais de jeux comme les jeux d'aventure où la compréhension du texte est primordiale. Pour ma part, je me débrouille en anglais (c'est tout du moins ce que j'espère), mais les jeux d'aventure utilisent souvent du vocabulaire d'heroic fantasy ou du fantastique, ce qui ne fait pas partie des termes d'anglais courants. Et il n'est pas très agréable de passer une partie du jeu à feuilleter un dictionnaire. Aussi, est-ce que la traduction d'un jeu est techniquement difficile, ou très onéreuse pour les éditeurs ? Existe-t-il des jeux d'origine anglo-saxonne qui soient traduits dès le début de leur parution et non après un certain temps, comme c'est le cas pour *Monkey Island* ?

4) Toujours en ce qui concerne les jeux, j'aurais voulu avoir des renseignements au sujet de la mémoire utilisée. J'ai un PC 286 avec 1 Mo de RAM. Si j'ai bien compris, la mémoire haute va jusqu'à 640 Ko et les 384 Ko restants se répartissent entre mémoire étendue et mémoire paginée. J'ai un DOS 4.01, et en enlevant beaucoup de choses de mes AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS j'arrive à 558 Ko de mémoire disponible. Je me pose deux questions : quand vous dites que tel jeu nécessite 640 Ko de RAM, cela signifie-t-il que ce programme va effectivement prendre 640 Ko de RAM ? Et que puis-je faire de mes 384 Ko restant ? François-Wavier

■ 1) Re-ouf ! C'est le mois des lettres longues ! Le problème avec les PC taiwanais est qu'il n'est pas

toujours évident de faire réparer une machine. Cela dit, un PC ne tombe pas très souvent en panne, et de nombreux revendeurs de PC taiwanais font bien leur travail. Le prix étant 2 à 5 fois inférieur aux PC « de marque », je pense qu'il correspond au bon choix. Le CD-ROM va s'imposer progressivement, il n'y a aucune urgence pour en acheter un tout de suite. Leur installation dans un PC est facile, donc pas de problème !

2) Je peux te dire que les articles « généraux » plaisent à une majorité de nos lecteurs. Ils font partie de Tilt, ils représentent sa spécificité face aux concurrents. Certains dossiers te plairont, d'autres moins, mais cela dépend des goûts de chacun. Les deux sujets que tu proposes me semblent très intéressants.

3) Une loi dont je ne me rappelle plus le nom donne obligation aux distributeurs de fournir tous les programmes informatiques avec, au minimum, une documentation en français. Pour ce qui est des jeux eux-mêmes, certains (Ubi, par exemple) le font systématiquement. D'autres non. Je ne connais pas de jeux étrangers initialement prévus en français.

4) Tu confonds « mémoire conventionnelle » et « mémoire haute ». La mémoire conventionnelle va de 0 Ko à 640 Ko. La mémoire haute (qui comprend une partie du BIOS de la mémoire vidéo mais qui comporte de grands espaces vidéo) est située entre 640 Ko et 1 Mo. Les mémoires étendues et paginées prennent place au-dessus (avec 1 Mo, tu ne peux pas en profiter). Pour tirer parti de la mémoire haute, il te faut soit le DOS 5 soit un utilitaire de gestion de la mémoire. Mais ne t'attends pas à des miracles, sur 286 tu ne gagnes que quelques Ko. Le DOS 4 est très gourmand en mémoire, si tu le peux passes au DOS 5 ou, à défaut, au DOS 3.x.

Quouestchunes

J'ai flashé pour un Amiga 2000, et je voudrais avoir quelques renseignements :

- 1) est-il vrai que certains softs Amiga ne tournent pas sur Amiga 2000 ? (Il paraît que c'est à cause des ROM)
- 2) Un Amiga 2000 est-il un bon achat ?
- 3) Combien coûte (environ) une carte d'émulation PC AT VGA 386 pour Amiga 2000 ?
- 4) comme annoncé dans le n° 99, est-il vrai que l'Amiga et le ST vont disparaître ?
- 5) Existe-t-il un CD-ROM pour Amiga ? Si oui, combien coûte-t-il ?
- 6) Une carte son est-elle néces-

saire pour l'Amiga transformé en PC ?

7) Quelles différences y-a-t-il entre le mode VGA, Super VGA et MCGA ?

8) Est-ce que les productions sur PC Engine Duo peuvent rivaliser avec les CDI ? Gébé

■ 1) Oui, mais l'incompatibilité est extrêmement réduite face à celle de l'Amiga 500 Plus. La majorité des programmes marcheront sans problème.

2) Je ne sais pas. Actuellement, Commodore semble diviser la gamme Amiga entre les A 500 +, A 600 et CDTV du côté personnel, et A 3000 du côté « pro ». L'avenir de l'A 2000 me semble compromis. Cela dit, je ne suis pas voyant extra-lucide...

3) Compte 7 000 ou 8 000 F... Soit presque le prix d'un 386 complet ! Sache en outre que les disques durs Commodore sont assez lents, et que la compatibilité ne sera de toute façon pas parfaite.

4) Honnêtement, je ne pense pas. Le courrier que nous recevons montre bien que les possesseurs de ST et d'Amiga ne sont pas prêts de lâcher leur machine. Youppi !

5) L'A 600 permet l'adjonction d'un CD-ROM (ce qui le transforme en CDTV). Les autres modèles ne disposent pas, à ma connaissance, de cette possibilité.

6) Si tu désires profiter de la musique pour les jeux PC, oui.

7) Le VGA est une norme de carte graphique, disposant de 256 Ko de mémoire, et permettant d'afficher 320 x 200 en 256 couleurs (mode MCGA) et 640 x 480 en 16 couleurs (mode haute résolution). Le MCGA est aussi une norme de cartes qui était utilisée sur les premiers PS/2 bas de gamme. Elle permet d'afficher 320 x 200 en 256 couleurs et 640 x 480 en 2 couleurs. Par extension, on utilise ce nom pour le mode 320 x 200 256 couleur, quelle que soit la carte. Le Super VGA est une extension de la norme VGA. Elle offre plus de points, plus de couleurs... Il n'y a pas de vrai standard.

Emulation

D'abord, j'aurais une question purement technique à vous poser : on dit qu'un Mega STE peut émuler un PC à 100 % ou presque, est-ce vrai ? Dans ce cas, pourrait-on prendre le risque d'acheter un logiciel à 1 000 F ou plus ? Dans un tout autre domaine, j'aimerais savoir ce qu'il faut faire pour bénéficier d'un petit article dans votre rubrique Rolling Soft si l'on cherche un éditeur pour un jeu que l'on a créé.

Filip

■ Il te faut de toute façon un émulateur, qui coûte déjà entre 3 000 et 6 000 F. Même si l'émulation est « à 100 % » (ce qui est rarement le cas) ce ne sera jamais aussi pratique qu'avec un « vrai » PC. De plus, la majorité des programmes PC nécessite la présence d'un disque dur. Si tu n'en as pas, il faut en prévoir l'achat... Cela me semble un peu compliqué, tu ne crois pas ? Pour que nous testions un jeu, il faut que nous ayons pu jouer dessus. Nous pourrions alors en parler en Tilt Journal (impossible de faire un test si sa disponibilité commerciale n'est pas sûre !) Mais il me semble plus important que tu contactes les éditeurs, et que tu leur proposes ton produit.

Pirates et pourris (P&P), Advanced Edition

Je profite de cette lettre pour te soumettre un problème. Je possède un Atari STE, et comme tu l'as conseillé dans le n° de février, au paragraphe intitulé « antipirate et jeux d'occase », j'ai acheté une compilation et un ancien jeu en promotion (Falcon) dans un magasin. Ainsi, si l'on a un budget réduit, on peut éviter de tomber dans le piège du piratage. La compilation marchait très bien. De plus, étant récente, elle était assurée. Mais ; hélas ! pour Falcon, il y a eu un problème : le jeu ne fonctionnait pas. Etant ancien, il n'était pas couvert par une quelconque assurance. Et là ont commencé Mes problèmes.

1) Je téléphone à l'éditeur ; pas de garantie, pas de changement de disquette ?

2) Chez le revendeur : vous n'avez qu'à vous débrouiller avec l'éditeur.

3) Conclusion : j'ai perdu 100 F ! Ils se renvoient mutuellement la balle, ainsi le consommateur est coincé.

4) Conclusion : il vaut mieux acheter 10 jeux piratés pour 100 F que d'avoir un jeu bugué pour le même prix ! Virtuel Dream

■ Non. Il n'y a pas de justification pour le piratage. Si ton revendeur fait mal son boulot, cela n'intervient en aucune façon sur les lois. Pour ce qui est de ta mésaventure, il faut savoir que tu n'es pas sans recours. Le revendeur est responsable de ce qu'il t'a vendu, et la garantie minimale DEPUIS LE JOUR DE L'ACHAT est de 1 mois. Et la garantie pour vice de fabrication est infinie. Donc, si dans 10 ans tu peux prouver que la disquette n'était pas conforme au

moment de l'achat, il a obligation de te la rembourser et de couvrir financièrement les dommages qui auraient pu en résulter. Donc, de toute façon, ton revendeur est en tort, et tu peux parfaitement aller le voir et le menacer de poursuites. A ce propos, les éditeurs ajoutent souvent dans leurs documentation des textes du genre : « Nous ne sommes pas responsable des dommages causés. », ou « Nous n'avons aucune obligation quand au fonctionnement correct du logiciel. » Ces petites phrases sont totalement illégales et ont pour seul but de décourager les poursuites éventuelles. Messieurs les éditeurs, quand il s'agit du piratage vous jouez les vierges effarouchées. Mais, sommes toutes, vous n'êtes vous-même pas exempts de taches. Seul un minimum d'éthique vous permettra d'inspirer le respect des utilisateurs.

PC

Plusieurs questions :

1) et pourquoi pas un dossier sur les PC, hein ?

2) Que me conseilles-tu comme bouquin pour apprendre l'Assembleur sur PC ?

3) Qu'est-ce qu'il y a comme Assembleurs sur PC ? Lequel me conseilles-tu ?

4) censuré Marmelade

■ Mon cher Marmelade, ton 4) allait me faire mentir en relançant une guerre entre machines. Donc, hop, y'a plus ! (après tout, c'est moi le chef ici !)

1) J'ai l'immense joie de t'annoncer que ton vœu est exaucé, il doit normalement y avoir un dossier sur les PC dans ce numéro. Comme quoi les grands esprits se rencontrent !

2) Je te conseille absolument La Bible du PC. Il est un peu cher, mais c'est un véritable bijou, une mine d'informations quasi-inépuisable. Toujours chez Micro App., tu as Autoformation, Assembleur sur PC qui est très bien écrit et très didactique. Plus difficile à trouver, les documentations techniques IBM donnent un listing du BIOS, ce qui permet de comprendre comment faire les actions de base.

3) Deux compilateurs se partagent le marché, Turbo Assembleur (TASM) de Borland et Microsoft Macro Assembleur (MASM). Ils sont tout à fait équivalents. Le premier est fourni avec les langages C, et est disponible séparément avec Turbo Debugger. Le second est le standard, mais il est assez cher et pas plus performant.

4) Non, le ZX 80 n'est pas la machine la plus puissante du monde !

EXCLUSIF

J.B.G.

RACHETE VOTRE ORDINATEUR

même en panne
(ATARI et AMIGA)

CONSOLES

NEC / SEGA / NINTENDO
NEO-GEO / SUPER-FAMICOM

J.B.G.

163 Av du Maine 75014 PARIS

METRO: ALESIA OU MOUTON-DUVERNET

Tél: 45.41.41.63 Fax: 45.41.20.89

ouvert de 10 h. à 19 h. du lundi au samedi inclus

**PLUS DE 2000 LOGICIELS
D'OCCASION EN STOCK**

**SUR ATARI / AMIGA / PC
AMSTRAD / SEGA / NINTENDO / NEC**

MEGADRIVE: 1090 F / NEO-GEO + 1JEU: 3490 F / SUPER-FAMICOM + 1 JEU: N.C.

DISQUETTES 3.5
DF DD

OCCASIONS JUSQU' À 50% DU PRIX DU NEUF

GARANTIE 6 MOIS SUR AMIGA, ATARI, PC.

Pour vendre, pour acheter, pour échanger, la solution, c'est
J.B.G.

contactez le **45 41 26 04**

PROMO J.B.G.
EXT. AMIGA 512 K.
avec horloge
290 F

★ MATERIEL NEUF ★

AMIGA

A 500 PLUS	2990 F
(1 mo ram - workbench 2.4)	
A 2000	N.C.
A 500 PLUS + ECRAN 1083S	4990 F
A 500	2690 F
DISQUE DUR A 500 5 0Mo	3 590 F
LECTEUR EXTERNE	650 F

ATARI

ATARI 520 STE	2490 F
ATARI 1040 STE	3290 F
MONITEUR S.M 124	1190 F
MONITEUR COUL. STEREO	2290 F
ATARI Mega ste 4 M DD. 48 M	8990 F
Lect. ext. 3.5 p	650 F
DD. 20 M	2 890 F
DD. 40 M	3 750 F
DD. 80 M	4 000 F
DD. 44 AM	F
IMPRIMANTE STAR JET D'ENCRE	2790 F
512K POUR STE	350 F
512K POUR STF	590 F
2M POUR STE	990 F
IMPRIMANTE LC 20	1890 F

Pour Commander
Contactez le:
45.41.44.54

P.C.

EXEMPLE DE CONFIGURATION:
386 SX 16 Mz - 1 Mo RAM
D.D. 40 Mo - LECTEUR 1,4 Mo
V.G.A. COULEURS
DOS 5.0 - SOURIS

LE TOUT: NOUS CONSULTER

CARTE SOUND- BLASTER.....1290 F
CARTE SOUND-BLASTER PRO..... N.C.

DEPOT - VENTE
TOUTES NOS
OCCASIONS
SONT GARANTIES
6 MOIS

S.A.V.
ATARI / AMIGA
Pose Lecteur
Pose extension
Réparations sous 48h
Si pièces dispo.

BON DE COMMANDE à retourner à J.B.G Electronics 163 AVENUE DU MAINE-75014 PARIS
VOTRE COMMANDE:

règlement (à joindre à la commande): _____

chèque ou carte bleue numéro: _____

date d'expiration: _____

signature: _____

frais de port: logiciel + 30 F matériel + 100 F

NOM: _____ PRENOM: _____

Adresse: _____

C P: _____ VILLE: _____

TEL: _____

EXPOSE TILT MUSIC MODS Part III

Pour Atari ST
en GFA Basic

Enfin, après un mois d'absence, la suite du deuxième listing.

Si vous avez une très bonne mémoire, il manquait dans le N° 100 de TILT la suite du deuxième listing permettant de jouer vos musiques de norme (?) .MOD. Je vais de ce pas vous la donner !

LISTING N°2 LE RETOUR

```
PROCEDURE restart
{prg_base%+86}=0
WORD{prg_base%+90}=0
RETURN
PROCEDURE exit
z%=prg_base%+16
CALL z%
~MFREE(c%)
~MFREE(b%)
~MFREE(a%)
OUT 4,8
RETURN
PROCEDURE roonken2
CLS
GRAPHMODE 3
n%=32
ERASE x1%( ),y1%( ),x2%( ),y2%( )
DIM x1%(n%),y1%(n%)
DIM x2%(n%),y2%(n%)
w%=640+320*(XBIOS(4)=0)
h%=200-200*(XBIOS(4)=2)
```

```
dx1%=8
dy1%=8
dx2%=8
dy2%=8
CLR i%
REPEAT
LINE x1%(i%),y1%(i%),
x2%(i%),y2%(i%)
ADD x1%,dx1%
ADD y1%,dy1%
ADD x2%,dx2%
ADD y2%,dy2%
IF x1%<0
dx1%=4+RANDOM(8)
ELSE IF x1%>w%
dx1%=-4-RANDOM(8)
ENDIF
IF x2%<0
dx2%=4+RANDOM(8)
ELSE IF x2%>w%
dx2%=-4-RANDOM(8)
ENDIF
IF y1%<0
dy1%=4+RANDOM(8)
ELSE IF y1%>h%
dy1%=-4-RANDOM(8)
ENDIF
IF y2%<0
dy2%=4+RANDOM(8)
ELSE IF y2%>h%
dy2%=-4-RANDOM(8)
ENDIF
x1%(i%)=x1%
y1%(i%)=y1%
x2%(i%)=x2%
y2%(i%)=y2%
LINE x1%,y1%,x2%,y2%
i%=SUCC(i%) MOD n%
UNTIL INP?(2)
RETURN
'THE END !!!!
```

Voilà, c'est fini (comme dirais Jean-Louis Aubert), pour ce qui concerne les .MOD. Je vous rappelle que ces listings sont téléchargeables sur le 3615 TIIHILLLLTTTTT!!!

UN P'TIT COUP DE POUCE ? VOICI L'INDEX !

Il me reste encore pas mal de place (piouf), alors votre JUJU préféré (na!) va vous donner un index de tous les sésames depuis le numéro 80 ! Vous êtes gâtés !

Sésame Tilt N° 80

Page 135 à 139

Chaud devant ! chaud !!!

2 listings VBL sur ST par Speeder.

1 listing fullscreen par Speeder.

BATMENU par Al Kawarismi pour PC (Remplacer les commandes DOS par un menu).

Sésame Tilt N° 82

Page 156 à 162

Listing sur mesure par Al Kawarismi pour PC et Amiga (Comment bien imprimer sans déprimer)

Sésame Tilt N° 83

Page 172 à 175

La musique c'est du bruit qui pense PART. I, par Speeder pour ST & CPC (explication de la digit sonore).

CIDD par Christophe Desceliers pour ATARI 1040 ST (Codeur de fichiers).

Sésame Tilt N° 84

Page 170 à 171

La musique c'est du bruit qui pense PART. II, par speeder pour ST & CPC.

Ami Ga Do Re par DIGIWIZ pour Amiga (cours sur le processeur PAULA).

● ● ●

Sésame Tilt N° 85

Page 126 à 127

La musique c'est du bruit qui pense
PART. III, par Speeder pour ATARI
ST & CPC.

Ami Ga Do Re par DIGIWIZ pour
Amiga (Listing en GFA BASIC sur
PAULA).

● ● ●

Sésame Tilt N° 87

Page 128 à 130

Dialogue d'un sourd par Speeder
(Cours sur la communication avec
votre ordinateur avec listing en GFA
pour ST).

● ● ●

Sésame Tilt N° 88

Page 128 à 130

Dialogue d'un sourd PART. II, par
Speeder (suite du n° 87, un listing
pour simuler le clavier minitel via le
ST, et un autre listing transformant
une image ST en image minitel).

● ● ●

Sésame Tilt N° 89

Page 124 à 125

Dialogue d'un sourd PART. III, par
Speeder (tableau des caractères du
minitel et les codes attributs).
Mots croisés par Speeder, un peu de
détente... Heummm!

● ● ●

Sésame Tilt N° 90

Page 128 à 131

La programmation en assembleur sur
PC par JLJ (un superbe cours sur
l'assembleur... avec schémas)

● ● ●

Sésame Tilt N° 91

Page 122 à 123

L'assembleur 8088 PART. II, par JLJ
(plein, plein de listings !)

● ● ●

Sésame Tilt N° 92

Page 126 à 127

Tout ce que vous avez voulu savoir
sur l'assembleur sans jamais oser le
demander... par JLJ (routines
graphique sur le VGA).

● ● ●

Sésame Tilt N° 93

Page 141 à 143

Amos fait des bulles par Julien
Houllier (2 listings en AMOS pour
Amiga).

● ● ●

Sésame Tilt N° 94

Page 124 à 125

Pavés cartonnés pour écran
cathodique par Speeder. Un aperçu
des différents ouvrages de micro-
informatique.

● ● ●

Sésame Tilt N° 95

Page 146 à 147

Book toujours (suite du n° 94 sur les
livres informatique).
Listings GFA sur PC (raster et
scroll).

● ● ●

Sésame Tilt N° 96

Spécial 36 15 TILT

Tout sur le 3615 TILT & TCPLUS !!!

● ● ●

Sésame Tilt N° 97

Page 128 à 129

Pas commode les .MOD !!! Tout sur
les fichiers musique de votre sound
track. (listing pour ST)

● ● ●

Sésame Tilt N° 99

Page 120 à 123

Expose tes music .MOD, PART I.
Listing en GFA pour jouer vos
musiques en interruption!

● ● ●

Sésame Tilt N° 100

Page 172 à 173

Expose tes music .MOD, PART II.
suite du 1er listing et début du second
(Voir N° 99)

● ● ●

Sésame Tilt N° 102

Vous l'avez devant vos yeux (que c'est
jolie!).

Vous pouvez commander tous ces
numéros de TILT avec le bulletin
qui se trouve à la fin de TILT (of
course).

Allez, je vous laisse regarder ce
superbe magazine....

ARTHUR, CLARKETTE & JUJU



Eh oui ! l'appel du tam-tam retentit de nouveau dans les colonnes de Tilt... Des news, toujours des news, pour tout savoir sur les prochains salons dédiés à la micro, pour suivre aussi l'évolution de nos éditeurs préférés.

Ce n'est pas un poisson

Le 1^{er} avril 1992, Apple nous a communiqué ses nouveaux prix. Ce n'est pas un poisson d'avril, mais on a pourtant du mal à y croire : les prix Apple baissent de 10 à 23 % sur l'ensemble de la gamme ! Ainsi, le Mac Classic II 4/80 passe de 15 800 francs HT à 12 200 francs HT. Les versions 2/20 et 4/20 du portable PowerBook 100 sont remplacées par un unique modèle 4/40 dont le prix est fixé à 12 900 francs HT. Et ce n'est pas tout ! Non content de baisser ses prix, Apple sort également de nouveaux modèles. Le Mac LC II, par exemple, proposé à 12 600 francs HT en version 4/40, apporte au LC ce qui lui manquait le plus : un 68030 ! Le LC avec son 68020 ne disparaît pas pour autant. Mais pour le même prix, on vous fait en plus cadeau du moniteur couleur 12". Remarquons également la sortie d'un nouveau lecteur de CD-ROM et l'adaptation du OneScanner pour Windows (si, si, vous avez bien lu !). Enfin et je tire mon chapeau à Apple, la Personal LaserWriter LS, première imprimante laser proposée sur le marché français à moins de 10 000 francs TTC (7 900 francs HT) passe à 6 500 francs HT, soit moins de 8 000 francs toutes taxes. Hep, vous voulez un tuyau ? En septembre, le Quadra passe à 500 francs...

Apple très pro

Afin d'animer ses deux espaces de démonstration situés à Infomart (la Défense) et avenue de la Grande-Armée, Apple propose des présentations variées illustrant la richesse des domaines d'application du Mac. Ainsi tous les mardis à Infomart, conférences et ateliers sont organisés autour d'un thème commun. Quant à l'Espace Etoile, il s'agit de demi-journées d'informations s'adressant à une seule profession à chaque fois. Si vous êtes professionnel et que cela vous intéresse, un seul nom : Olivier Malendra, Apple Contact, tél. : 40.67.72.16.

Un scanner presque parfait

Les scanners à main ont pour inconvénient, par rapport aux scanners à plat, de ne pas pouvoir numériser en une passe un document de format A4. Eh bien Logitech, célèbre pour ses souris, vient de sortir une nouvelle version de son ScanMan. Une fonction de numérisation appelée AutoStitch et intégrée au logiciel de pilotage du scanner permet d'assembler automatiquement 2, 3 ou 4 bandes numérisées, sans aucune intervention manuelle. Elle offre une image unique sans raccord en 256 niveaux de gris. Précisons également que cette nouvelle version du ScanMan supporte l'interface standard TWAIN. Il s'agit d'un protocole qui permet d'utiliser un choix très large de périphériques d'entrée. Plusieurs éditeurs et sociétés ayant un rapport avec les applications mêlant graphismes et traitement d'images comme Aldus (PageMaker, Free-Hand) ou Kodak se sont ralliés à ce protocole. Le prix de la bête se situe entre 3 500 et 4 000 francs. A quand le scanner qui épouse la forme de la main ?

Un nouveau distributeur est né

Les firmes Electronics Arts et Psygnosys sont distribuées depuis le 1^{er} mars 92 par Exasoft. Cette toute jeune société située dans la banlieue de Lyon est dirigée par Dominique Cor et Henri Coron, les deux anciens responsables d'Infogrammes en Angleterre. Leur but est de défricher la terre de France en vue de la création d'une filiale par chacune de ces deux compagnies. Une société similaire à Exasoft devrait voir le jour en Allemagne dans les mois à venir.

Exasoft : 12, rue du Château-d'Eau, 69410 CHAMPAGNE-MONT-D'OR
Tél. : 72.17.07.83. Fax : 78.43.20.42

La foire du jeu vidéo à la Foire de Paris

Le marché du jeu vidéo est en pleine expansion et il n'y a pas de raison pour ne pas en profiter. C'est ce à quoi ont dû penser les organisateurs de la Foire de Paris. En effet, on découvrira dans quelques jours à la Foire de Paris, au sein du Salon des loisirs, sports et divertissements, un espace « jeux vidéo informatique ». Rien à voir avec l'Espace informatique qu'ont pu connaître certains d'entre nous en 1985. L'Amstrad CPC, qui était la machine de l'époque avait incité de nombreux revendeurs à participer à cette foire de la micro dans la Foire. Cette fois-ci, c'est bien de jeux

vidéo qu'il s'agit avec des exposants aussi célèbres qu'Atari, Commodore ou encore Nintendo et Sega. Par ailleurs, ces deux derniers hébergeront sur leur stand les éditeurs suivants : Capcom, Konami, Mindscape, Ocean et Tecmagik, US Gold, Virgin Games. Enfin, incroyable mais vrai, la présence d'IBM est annoncée !

Foire de Paris : parc des Expositions de la porte de Versailles à Paris, du 29/4/92 au 10/5/92 de 10 heures à 19 heures et le 5/5/92 jusqu'à 22 heures.

Après les Tilt d'or, les 4 d'or !

24 ! Non, ce n'est pas le nombre d'heures que l'on compte dans une journée, mais le nombre de trophées 4 d'or remis par notre confrère Génération 4, au théâtre de l'Empire le 24 mars dernier. Stéphane Lavoisard, son rédacteur en chef, s'est fait un malin plaisir de poser des questions pièges aux éditeurs. Remarquons que la plupart des prix étaient raflés pour les consoles par Sega et pour les micros par Ubi Soft en tant que représentant de compagnies

All formats

Les All Formats Computer Fairs sont des mini-salons d'un jour fort rigolos où on trouve de tout et à tous les prix. Logiciels, domaine public, consommables, occasions, antiquités (QL, C64), bref, une vraie foire à la micro. Seulement, c'est en Angleterre et pas en France... Et pour l'anecdote, sachez que son organisateur, Bruce Everiss, a réalisé en vrai professionnel une enquête sur le type de visiteurs de ses salons. Ainsi, on apprend que 73 % d'entre eux sont régulièrement utilisateurs de jeux, 53 % utilisent régulièrement un PC, 47 % possèdent soit un ST, soit un Amiga, autant possèdent un micro 8 bits et 18 % ont une console. Mais ce n'est pas tout : imaginez-vous que 66 % des visiteurs possèdent plusieurs machines, dont 15 % quatre ou plus de quatre micros, ce qui est monnaie courante chez les accros ! La plupart des visiteurs viennent avec en tête l'idée de faire un achat d'une valeur de 1 200 francs, 55 % des visiteurs étant attirés par les « prix canon » et 28 % par le très grand choix. Tout cela a poussé Bruce Everiss à organiser cinq manifestations dans l'année et pas seulement à Londres. Alors, si vous allez chez les Grands-Bretons le temps d'un week-end, mêlez l'utile à l'agréable en allant faire votre marché informatique !

Agenda

Midi Music Show.

Tout sur l'informatique musicale. Seront présents entre autres : Microdeal, Roland et Yamaha. Organisateur : Westminster Exhibitions. Du 24 au 26 avril 1992 au Novotel de Hammersmith à Londres.

Foire de Paris.

Un espace jeux vidéo au sein du Salon des loisirs, sports et divertissements. Seront présentes les plus grandes marques (Atari, Commodore, Nintendo, Sega...) ainsi que des éditeurs. Scoop ! La présence d'IBM est annoncée ! Organisateur : Comité des expositions de Paris. Du 29 avril au 10 mai 1992 (nocturne le 5 mai jusqu'à 22 heures) au parc des Expositions de la porte de Versailles à Paris.

All Formats Computer Fair.

Une micro-foire de la micro. Périphériques, occasions, domaine public, de tout et à tous les prix. Organisateur : Bruce Everiss. Le 16 mai 1992 au Horticultural Hall de Londres et le 17 mai au Brunel Center de Bristol.

Spring Computer Shopper Show.

Matériels, logiciels, périphériques et domaine public principalement pour PC. Configurations maxi à prix mini. Organisateur : Blenheim. Du 28 au 31 mai 1992 à l'Olympia de Londres.

Summer Consumer Electronics Show.

Toute l'industrie électronique grand public et notamment les jeux sur micro. Ouvert pour la première fois au public les deux derniers jours. Organisateur : Electronic Industries Association. Du 28 au 31 mai 1992 au McCormick Place de Chicago.

All Formats Computer Fair.

Voir plus haut. Le 7 juin 1992 au City Hall de Glasgow, Ecosse.

International 16 Bit Computer Show.

Comme son nom l'indique, du 16 bits et rien que du 16 bits. Organisateur : Westminster Exhibitions. Du 10 au 12 juillet 1992 au Wembley Conference Center (Londres).

étrangères (notamment de Lucasfilm Games) et par Another World d'Eric Chahi, édité par Delphine Software. Ces deux dernières sociétés ont été élues respectivement meilleures compagnies étrangère et française de l'année.

On cherche des bureaux

L'accord Apple-IBM commence à porter ses fruits. Une société a été créée en commun dont le but est de développer une nouvelle génération de systèmes d'exploitation qui facilitera la création de logiciels de pointe. Taligent, c'est son nom, débute avec un effectif de 150 personnes, dont le comité directeur est entièrement composé de pontes d'Apple et d'IBM aux Etats-Unis. Les nouvelles technologies seront utilisées séparément par Apple et IBM dans le développement de leurs nouveaux produits, attendus pour le milieu des années 1990. Pour le moment, la société recherche des locaux dans la région de Santa Clara en Californie. En attendant, ses employés tiennent compagnie à leurs collègues d'Apple à Cupertino, en Californie également. Si quelqu'un d'entre vous cherche à louer son garage...

Logitech se marie

Après avoir inventé la souris pour droitier, une souris qui épouse la forme de la main, Logitech sort sur le marché la « souris pour grande main ». Un prototype de Mouseman Large, c'est son nom, avait déjà été présenté en janvier 91, mais cette fois, c'est décidé, Logitech la commercialise pour un peu plus de 800 francs. Le TrackMan, un track-ball dont la boule se manipule avec le pouce, a subi un lifting de manière à épouser lui aussi la forme de la main. (Vous vous imaginez demander la main d'une jeune fille et en épouser la forme ?) Son prix se situe aux alentours de 1 200 francs.

Et si on sortait ?

Depuis le 15 janvier 92 et jusqu'au 8 juin 92 se déroule le festival Création & Infographie. Ayant pour but de promouvoir la création infographique, le festival se décompose en quatre parties. Tout d'abord, le concours, qui s'est achevé le 15 avril avec pour thème la « mise en valeur de la création par l'infographie ». Les étudiants et les professionnels, deux catégories distinctes, devaient plancher dans une des quatre disciplines suivantes : design, photographie, architecture et graphisme. Les 19 et 20 mai, deux journées d'ateliers et de conférences à l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts formeront les Journées du festival. La remise des

Télex

● Doug Glen, le directeur général de Lucasfilm Games aux Etats-Unis, a quitté ses fonctions. Son départ fera suite à plusieurs licenciements contre lesquels il aurait voulu marquer son désaccord. Il se pourrait qu'on le retrouve très bientôt au sein de Sega of America.

● Le groupe Pressimage, éditeur de notre confrère *Génération 4*, met sur le marché dans quelques jours non pas un nouveau journal, mais deux nouveaux journaux ! Entièrement dédiés consoles, le premier s'appelle *Banzaï* et le second *Supersonic*. Je vous laisse deviner à qui ils s'adressent...

● Un rédacteur en chef adjoint en chasse un autre ! Alors que nous nous apprêtons à fêter le retour de Dany Boolauck au sein de *Tilt* en tant que rédacteur en chef adjoint, nous apprenons le départ de Jean-Michel Maman de *Consoles +*. Nous leur souhaitons bonne chance à tous les deux dans leurs nouvelles fonctions et... avis aux amateurs !

● L'APAALL (entendez Association pour la promotion de l'activité d'auteur de logiciels ludiques) a pour objet de promouvoir la profession et le statut de créateur de logiciels de jeux, de favoriser la communication interprofessionnelle ainsi que le dialogue avec les divers partenaires. Qu'on se le dise ! Des questions ? Ecrivez à : APAALL, 15, rue de la Vistule, 75013 PARIS.

● Commodore déménage et s'installe à Massy. Voici leurs nouvelles coordonnées : Commodore France Parc d'activités du Moulin-de-Massy 10/12, rue du Saule-Trapu BP 216 91882 MASSY CEDEX Tél. : 1.60.13.76.76 Fax : 1.60.13.76.00

prix aura lieu le 19 mai et, enfin, une exposition ouverte au public présentera une sélection des œuvres à partir du 20 mai et jusqu'au 8 juin 92, toujours à l'ENSBA. S'il est trop tard pour participer aux concours, vous pouvez en revanche profiter de l'occasion pour visiter cette exposition... artistique ! ENSBA : 17, quai Malaquais, 75006 PARIS. Tél. : 42.60.34.57

petites annonces

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6624 écran coul. + nbx jx + imprim. DMP 2000 + 2 joys + Tuner TV + nbx manuels. val. : 7 500 F. vdu : 2 500 F. Antoine BILLOTTE, Chemin des Fignons, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.26.07.

Vds CPC 6128 monit. coul. + enregis. de disks + crayon opti. + 5 jx d'offre 15 disks pour le px d'une disk : 50 F. Alexandre COMMET, La Boutique aux vins, rte de Bazas, 33210 Langon. Tél. : 56.62.01.93 ou 56.63.46.18.

Vds 464 coul. + access. état neuf : 1 300 F + DD1 + 80 disks : 1 000 F (affaire). Stéphane ABC 464, coul. à voir : 900 F Jean-Pierre FRANCOIS, Plan de Brametan, 83143 Le Val. Tél. : 94.86.43.11.

Amstrad CPC 464 avec jx, stylo optique, 1 man. Bon état, px à déb. Christophe LE NORMAND, 6, rue du Dr Paquelin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.64.53.76 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. + Tuner + 100 jx + revues + joys TBE, px : 2 500 F (très urgent). Stéphane ABC 464, rue Luis-Bunuel, bât. B, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.23.91.04.

Vds Amstrad 6128 coul. + joys + 19 éd. éducatifs + livres. Px : 1 700 F. Charles BRIGNONE, 19, av. de Strasbourg, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.02.94.56.

Cher. contact sur CPC 6128 et vds jx orig. Jérôme. Tél. : 48.37.39.98.

Vds CPC 6128 + nbx jx env. 100 + joys + 2 manuels, px du tt : 2 600 F. Alexandre SCHMITZ, 23, rue de la Verdure, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.82.44.

CPC 6128 coul. + 3 joys + dbleur + nbx jx orig. 70 disks + vierges. : 2 200 F à déb. Julien TRUBERT, 9, rue du Château-d'eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.43.12.43.

Vds Amstrad 1640 PC 5 1/4 EGA HD 30 Mo + souris + clavier + tapis + housses, TBE : 5 000 F. Pascal HENNINGER, 31, av. de la Forêt-Noire, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.09.12.

Vds CPC K7 HS + monit. mono (TBE) + nbx jx + livre de 102 prog. : 600 F Ach. jx SMS Jérémie CANDAS, 20, rue du 19-Mars, 62840 Laventie. Tél. : 21.66.26.03.

Vds CPC 6128 coul. TBE + imp. + crayon opti. + utils + nbx jx + 2 joys + Disks vierges + livres, px : 2 500 F (val. : 7 500 F). Guillaume PAPON, 60, rue René-Binet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.11.57.

Vds Amstrad 6128 mono. : 40 disks jx et utils, px : 1 800 F. Daniel NIARD, 3, rue des Cordières, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 60.63.29.29.

Vds CPC 6128. écran coul. + 2 joys + jx + revues + util. px : 1 490 F. Xavier KORYCZAN, 13, les Brosses, 30410 Molière-sur-Ceze.

Amstrad PC 1640, souris, Dos 3.2 Gemdesk, Topgemaint, Works Norton, val. : 9 000 F, vdu : 5 000 F. Jean BOISCUVIER, 11, chemin de la Croix St-Jérôme, 71123 Noisy-sur-Ecole. Tél. : (16-1) 64.24.59.79.

Vds Amstrad CPC 464 écran coul. + 29 jx (Arkanoid, Bood, Barbarian 1 et 2) le tt en bon état. : 1 000 F. Thomas DUHIN, 14, rte d'Ardres, 62370 Nortkerque. Tél. : 21.85.72.93.

Urgent ! vds CPC 6128 coul. TBE, avec manuel + man. + 110 jx (Gauntlet 1 et 2, Barbarian 1 et 2, etc.) px : 2 000 F. Eddy LEMAIRE, 5, rue des Girolles, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.17.15.

Vds 6128 coul. TBE + joys + dbleur + 100 jx orig. + 3D console Kit + synt. Vocal + revues + cadeaux, px : 2 500 F. David EXPOSITO, 19, av. de Provence, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.45.56.46.

Vds impr. Amstrad LQ 3500di, 24 aiguilles, 80 colonnes, 160 CPS, px : 1 500 F. Stéphane VILLETTE, 1, av. de l'Etang, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.05.88.

Vds nbx jx sur CPC 6128, liste ctre enveloppe lbrée. Eric BOIDARD, 13, av. Bollet, 01600 Trevoix.

Vds CPC 464 mono TBE + lect. disks + adapt. TV + joy + 100 jx + nbss revues, le tt : 1 500 F. Patrick JABELIN, 20, allée de la Belle-Feuille, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.13.33.87.

Vds clavier Amstrad CPC 6128 dont le lect. disk ne marche plus. Px : 350 F. Cédric ESTRUCH, 11, av. du Frene, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.05.40.

Vds Amstrad CPC 6128 avec man. nbx jx : Laurent DURAND, 59, rue des Peupliers, 77124 Villenoy. Tél. : (16-1) 64.34.29.70.

Vds CPC 6128 coul. + jx + joys + manuel. le tt cédé à 2 500 F ou 2 600 F avec le pist. et 6 jx (opération Wolf etc.). Romaric DELOS, 9, rue du Lac, 21120 Marcilly-sur-Tille. Tél. : 80.95.40.08.

Vds CPC 6128 + 60 jx + 1 joy + manuel + prise dble joy.

(coul.) px : 2 200 F. Cédric JOUY, Le Bourgneuf Frontières, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43.07.04.33.

Vds clavier CPC 6128 + housse + joy + jx orig. + D7 + câblé télé, charg. + manuel + revues. Le tt TBE : 1 200 F. J.F. MAGRE, 14, av. du 18-Juin-1940, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.98.75.

Vds pour CPC : imprim. DMP 2160 + textomat + Scanner-Dart : 600 F, le tt en très bon état. Romuald FERRANDO, 13, rue Aime-Bouchayer, 38170 Seyssins. Tél. : 76.27.31.62.

Vds CPC 6128 (clavier) + joys + nbx jx + copier + dbleur de joy. le tt en très bon état. Px : 1 500 F. Frédéric CHENNEVIERE, 42, rue des Quatrefoies. Tél. : 46.42.02.07.

6128 coul. + laser + 2 joys, le tt TBE + 30 jx orig. + 10 D7 vierges, val. : 5 700 F. Cédric : 2 900 F. Nicolas SOURD, 4, résidence du Guiers, 38380 St-Laurent-du-Pont. Tél. : 76.55.10.47.

Vds nbx jx sur 6128. Back to the Futur 3, Saint Dragon, etc. Px et délais imbattables ! Liste ctre t. libre. Emmanuel Hellenlink, 57, rue Principale, 57450 Seinghouse. Tél. : 87.89.17.69.

Vds CPC 6128 coul. + lect. 5 1/4 AMSD + imprim. DMP 2000 + nbx acces. Px : 3 500 F. Rudy THOMAS, 4, rue Henri-Barbusse, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.53.49.40.

Très urgent ! vds CPC 6128 coul. + tuner TV + réveil + magnéto + Bte de rangt disks + 110 jx le tt : 1 200 F. Thierry. Tél. : (16-1) 42.29.85.62.

Amstrad 6128 Plus, monit. coul., 42 jx + notice. Matériel de nettoy. Housse, 3 joys, Px : 4 000 F. Pascal PLEYNET, 63, rue Lavoisier, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.28.28.46.

CPC 464 coul. BE + joy + jx Durables : 1 200 F. Jean-Pierre BROECKAERT, 17, rue Petit-Leroy, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.87.65.87 (18 h).

Vds CPC 6128 coul. + joys + nbx jx + logs français, Maths + manuels. TBE, px : 2 500 F, seulement dans le 56. Pierre LE BOURGEOIS, 23, rés. des Pommiers, 56700 Brandeville. Tél. : 97.32.92.34.

Amstrad CPC 6128 Plus, coul. nbx jx, Multi 2, Disco 60, éd.é, souris, op art Stud. Joys, Px : 12 000, vds : 7 000 F. Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.

Vds CPC 464 coul. + lect. disks DD 1 1/2 + jx K7 et disks + dbleur joys. Px : 1 000 F. Pierre DAVOIGNEAU, 23, rue des Violettes, 95380 Puteux. Tél. : (16-1) 34.68.75.61.

Amstrad CPC 6128, coul. nbx jx, Multi 2, Disco 60, éd.é, souris, op art Stud. Joys, Px : 12 000, vds : 7 000 F. Julien COLAS, La Bruyère, 28340 Rohaire. Tél. : 37.37.66.33.

Vds Amstrad 6128 coul. + impr. + T. Texte + tabl. Grapheur + titreur + jx + joys, TBE : 2 290 F. Marc DOREY, 16, allée Courbe, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.25.67.

Vds adapt. TV MP28F pour CPC, val. : 500 F. vdu : 250 F. Alain DUVERGER, 2, rue des Arbousiers, 30132 Caisargues. Tél. : 66.38.22.19.

Vds Amstrad 6128 + 150 jx + man. + monit. coul. + disks vierges. : 1 800 F à déb. Laurent GONTIER, 409, chemin de la Madrague-Ville, Parc la Calade, bât. A, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.48.69.

Vds Amstrad CPC 464 mono. TBE + lect. DDI + 24 K7 + 9 K7 (nbx jx orig.) + 19 D7 vierges + revues + housses + livres : 2 000 F. Philippe MIRISSIN, 10, square des Dimes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.11.00.

Vds CPC 6128 coul. + joys + 54 jx dont 4 compil orig. + bte rangt + câble raccord mintel + manuel : 2 500 F. Johan MADDELEIN, 448, rue du Sapin-Vert, 59150 Wattlelos. Tél. : 20.36.99.76.

Vds Amstrad CPC 6128, écran coul., 1 joy, nbx jx : 1 500 F. Francis MARMONIER, 11, chemin des Verrières, 69260 Charbonnières-les-Bains. Tél. : 78.87.05.95.

Vds Amstrad 6128 + monit. coul. + table + tuner + radio-réveil + 25 jx + joy le tt : 1 750 F à déb. Pierre-Nicolas COMBE, 26, av. du Gal-de-Gaulle, 94160 St-Mande. Tél. : (16-1) 43.65.16.99.

CPC 6128 coul. + imprim. + rubans encreurs + papier + joy + nbx jx et logs : 3 500 F. Arnaud WULSTECHE, 7, rue Beausejour, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 42.35.09.19.

Vds CPC 6128 coul. TBE + 2 man. + volant + souris + utils + nbx jx + bsses revues le tt : 2 500 F. Luc MISSOUS, Champfleuri, bât. J 222, av. Corot, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.06.57.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx. cordon de téléchargement : 1 000 F. Frédéric COUTURIER, 73, rue de Stalingrad, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.80.48.

Vds Amstrad 6128 coul., joys, synthé vocal, 64 disk, 2 bites rangt, câble magnéto, CPC sur Montpellier Benoît BEAUDET, rte de Gallargues, 30250 Aubais. Tél. : 66.80.21.21.

Vds monit. coul. 644 Amstrad, px : 500 F. Urgent Cédric GILOUET, 14, rue de Francorville, 45390 Villereau. Tél. : 38.39.16.71.

Urgent ! vds CPC 6128 (TBE) + monit. coul. + nbx jx + disks + manuel + revues : 1 400 F seulement ! Eric PAQUE-

REAU, 15, rue Cezanne, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.04.64.

Vds CPC 6128 mono + 100 jx + 2 man. + manuel. TBE, px : 1 500 F à déb. Yann LACHAUD, 35, RN 41, 62199 Gosnay. Tél. : 21.53.87.73.

Vds Amstrad 464 + monit. coul. + imprim. jamais servi + nbx jx + joys : 1 700 F. Jacques MALAVIALLE, 1, rue de l'Abbe-Rous, 66120 Odello Font-Romeu. Tél. : 68.30.15.62.

Vds Amstrad 6128 coul. + env. 150 jx + joys + prog. + manuel d'utilisation, px : 1 700 F. Philippe RAYNAL, rue du 8-mai-1945, 26120 Montpellier. Tél. : 75.59.66.18.

Vds monit. CPC coul. : 400 F + câble liaison CPC/NES, neuf : 100 F. Hugo HERVE, La Trille, Espaan, 32220 Lombez. Tél. : 62.62.02.38.

Vds 6128 coul. + jx + joys + livres, val. réelle : 5 000 F. cédé : 3 000 F. Norri AIDOU, 38, chemin de Grais, 14100 Beuvillers. Tél. : 31.62.79.27.

Vds Amstrad 6128 + 65 jx + disks vierges + adapt. Clavier pour jouer sur télé + 6 revues + 1 joy + manuel CPC : 2 100 F à déb. Liliane ABED, 4, rue Père Auguste-Valsensin. Tél. : 93.84.45.31.

Urgent ! vds CPC 6128 mon. coul. CTM 644 + nbx jx + util. + manuel + joys : 1 200 F. TBE, px : 3 000 F. Geoffroy LEGUEVAQUES, 19, rue Georges-Picot, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.93.84.

Vds Amstrad imprim. DMP 2000, état neuf : 1 200 F. Thomas TREVEGAIGUES, 42, rue du Fort, 60170 Bailly. Tél. : 44.75.35.11.

Jx Amstrad Tennis Cup 2 : 150 F. Robocop 2 : 200 F. Bat-man : 200 F. Burnin Rubber X 2 : 50 F pce. Marc TOURMAN, 44, allée du Merisier, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.36.03.

Vds Amstrad CPC 6128 + quelques jx + monit. coul. CTM 644 + souris + disks vierges : 1 000 F. Guillaume SERVAIS, 50, rue Chevalier, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 34.12.23.27.

Affaire ! vds CPC 6128 + monit. coul. + manuels + maga. + 100 jx + utils, TBE, px cadeau : 990 F. Hugues POYET, 76, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.40.87.

CPC 6128 + impr. à compléter + scanner + joys + nbx jx et utils neufs. Px : 8 000 F, vendu : 4 000 F. Marc ONTE-NIENTE, 23, villa du Clocher, 02590 Aubigny-aux-Kaisnes. Tél. : 23.09.94.40.

CPC 6128 coul. + 51 jx orig. + impr. + pist. + manuel + câble téléchama, le tt en TBE. Px : 2 500 F à déb. Tanguy IMBERT, 4, allée des Tourterelles, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.61.45.17.

CPC 6128 coul. + imprim. + rubans encreurs + papier + joy + nbx jx et logs : 3 500 F. Arnaud WULSTECHE, 7, rue Beausejour, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 42.35.09.19.

Vds jx pour CPC 464 pas plus de 50 F. Pour Atari vds S. Monaco GP : 150 F et The Spy Who Loved Me (007) : 100 F. Alexis FEURTE, 9, rue de Villeneuve, 02200 Soissons. Tél. : 12.53.22.30.

Vds CPC 6128 + 20 jx + pist. Light phase + 1 jeu light phaser, px : 2 500 F. Gaël BOGHALEM, 74, Traverse noire, Campagne Mirabelle St-Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35.

Amstrad CPC 6128, coul. + 2 joys + 50 jx (notice pour certains jx) + 14 disks vierge, px : 3 800 F. Sébastien ANDREANI, 3 ? rue neuve, 69330 Jonage. Tél. : 78.04.11.79.

Vds Amstrad 6128 + monit. coul. + 1 joy + 2 cart. + 5 jx. Px : 2 500 F. Bernard CONRAU, 6, place Saint-Maur, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.48.88.

Vds Sinclair ZX Spectrum + 2 (par Amstrad) 128 Ko, lect. K7 Intégré, 100 K7, 2 joys, manuels : 1 200 F. Cyrille JEAN, 2, av. des Galoubettes, 30320 Marguerites. Tél. : 66.75.43.10.

Vds CPC 6128 coul. + joys + impr. DMP 2160 + jx le tt pour : 2 900 F. Philippe VINVENT, 74, av. Carnot, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.95.09.06.

Vds 200 jx orig. pour CPC 6128 de 50 à 100 F (nbss compilations) + monit. CTM 644 : 500 F. Christophe RAVIER, 13, rue de l'Égalité, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 49.83.85.54.

Vds Amstrad monit. coul. CPC 6128 + discopie + interface multiface II + IF Mirage Imager + IF M.Hacker + Kit Téléchargement + 300 jx sacrifié : 2 500 F. 37, rue Grande, 77630 Barbizon. Tél. : (16-1) 60.66.20.67 (av. 8 h ou ap. 4 h ou rep.).

APPLE

Vds Apple 2E TBE 289, dble Drive livres utils. Px : 3 000 F à déb. THOUVENIN, 11, rue Montesquieu, 91700 Ste-Genève-de-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.48.86.

Vds Apple IIc avec son manuel + manuel, doc, disks + 1 trait de texte, Epistole : 3 000 F. Jean BROGLIN. Rés. La Colombe, rue Pasteur, bât. 3, 95130 La Plessis-Bouchard. Tél. : (16-1) 34.13.77.88.

ATARI

Atari 1040 STF + monit. coul. + 350 disk + orig. + câbles + livres. Px : 4 500 F. Pascal MARTINIE, 23, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.80.31.

Vds Mystical : 100 F et Final Comand : 100 F sur Atari ST. Cse. besoin d'argt pour étude. Le tt TBE. Samuel DOMPEYRE, 64, Fbg du Moustier, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.51.41.

Vds Atari 520 STE + ext. mém. 1 Mo + jx : Dble Dragon, Out Run, R-Type, Gauntlet II. Cédé : 2 000 F. Grégory FAGNEN, 55, rue H-Litolf, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.99.35.

Vds Emulateur PC pour Atari Super charg. Px à déb., état neuf. André BENNEJEAN, Parc Provence, bât. C9, 13012 Marseille. Tél. : 91.91.05.55.

Vds 520 STE (excl. état) + souris + câble péritel + 100 jx + manuels. Px : 1 000 F. Yann LAUGIER, 81, bd Rochechouart, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.78.38.69.

Atari STE : Vds orig. : Power Monger, Utopia, Teamsuzuki, Turrican 2, Challengers, etc. : 100 à 150 F. Luc MOLINIE, 13, av. Lucien-Febvre, 39160 St-Amour. Tél. : 84.48.86.79.

Vds de Softs pour STF/E à bas px. Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cornelles, 78560 Sartrouville.

Vds jx à bas prix sur ST/STE. Frédéric CLARMAUT, 37, qual des Carrières, 94220 Charenton-le-Pont.

Vds 520 STE + monit. coul. + joy + souris + 200 super jx (WWF, Vroom, Another W) + utils (Word + Deluxe P) TBE. Px : 4 500 F à déb. Vincent ROUGEOT, 4, allée Berny-d'Houville, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.76.96.

Vds jx récents pour Atari Silencia Service 2, Wolf Pack, F15, Tunderwalk, etc. Liste s. dem. Jean CHAUVEAU, 104, bd d'Orléans, 76100 Rouen. Tél. : 35.73.16.29.

Vds jx STE Golden Axe, Shacow of the Beast, Fire and Forged 2, Out Run, Eliminator, etc. Apart. de 80 F. Fabrice BOISSEAU, 21, allée Duguesclin, 44350 Guérande. Tél. : 40.24.89.08.

Vds nbx jx pour Atari STF, bon px, liste sur dem. Rép. assuré. José BULTEZ, 33, rue de la Moissonnière, 59640 Dunkerque.

Vds Mdwinter 2 : 150 F, cher. contactat pour éch. sur STE. Daniel LEMAIRE, 20, allée des Tilleuls, 59310 Orchies. Tél. : 20.61.64.49.

Vds ou éch. orig. sur Atari : Bob + Falcon + Utopia + Croisière pour GC II + Ess, etc. 50 jx de 30 à 100 F. Emilio GOMEZ, 3, villa des Bouleaux, 94420 Plessis-Previse. Tél. : (16-1) 45.93.12.48.

Vds Atari 2600 + 20 jx : 1 000 F. Sylvia MAHOUX, 278, bd Pinal, allée A, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.02.27 (ap. 18 h).

Vds Atari 2600 + 20 jx : 1 000 F. Sylvia MAHOUX, 278, bd Pinal, allée A, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.02.27 (ap. 18 h).

Vds pour 520 ST Kick off 2 + Final Wistle : 120 F. Maupiti Island : 100 F. Cadaver : 100 F. Powermonger : 100 F, le tt : 350 F. Christophe DELAN, 19, chemin de la Madonnette, 06200 Nice. Tél. : 93.86.45.07.

COMMODORE

Vds FM Melody Maker (carte STF) : 250 F, BAT et GP 500 2 sur Amiga : 150 F et 100 F. Vds anciens microwens et Generation 4. Olivier CLOTRE, 1, allée de Picardie, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.49.79.

A500 1 Mo + 2e lect. + mon. coul. HR stéréo péritel Philips CM8833 + 300 disks + 3 joy : 4 000 F. Stéphane AMROUCHE, 9, allée des mésanges, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76.34.69.

Vds original de BAT : 200 F pour Amiga 500. Ediz TILTYAT, 7, chemin des Ecoilers, Limas, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.68.55.39.

Vous êtes branchés Amiga ? Vds nbx log., bas px. David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris.

Vds pour Amiga émulateur PC (200 F), North c.1.3 (150 F), Ray Tracer (100 F), Intromaker (70 F), Pascal (100 F), Benjamin LE BRETON, cité des 15 Arpents, BTA, N° 111, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.68.13.10.

Vds jx sur Amiga et ST. Liste sur dem. ctre libre à 4 F et disk. CONAN, BP 112, 06220 Vallauris.

Vds jx orig. Amiga à moitié px (WWF, monkey Island, Croisière pour un Cadaver, etc.). Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Eupery, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.

Vds jx, utils et DP Amiga. Tél. : 60.20.95.69.

A500 + ext. 512 K + 2 joy + GFA Amos, discoscopie, gods. PGA Golf : 100 F. François-Eric LUNG, 10, rue du 22-Novembre, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.44.75.

Vds A200B + carte XT + 2 lect. 3 1/2 - lect. 5 1/4 + monit. coul. 1084S + HP + 300 disks + log. PC + livre : 7 500 F. Philippe SOUPE, 35, rue de la Libération, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : 69.00.69.72.

Vds cours assembl. pour amiga progressifs, complet, pour déb. ou confirmé. **Jean-Louis DÉYRIS**, 129, rés. Les Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13.

Vds Amiga 500 + ext. mém. RAM 1 Mo + monit. coul. + prog. et doc. orig. + GP 500, px : 3 500 F. **Thierry MAZEL**, 81, bd. Bellevue, 35, av. Philippe-Solari, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.

Vds jx pour amiga | contacts cools | Rép. ass. à 100 %. Salut à Olivier et à Stéphane | **Laurent LANCELLE**, 22, rue Gabriel-Péri, 59680 Ferrière-la-Grande. Tél. : 27.62.90.09.

Vds jx sur Amiga. **Loïc GUILLERM**, 7, sentier des Rosaies, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.23.20.65.

Vds vds Amiga. Jdre 1 tbr. **Alexandre BOINOT**, La Plaine, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.

Vds Amiga 2000, monit. 1083, DD 52 Mo, carte GVP II, lect. ext. joy. 2e souris, jx, util. ss gar. **Patrice COLOMBO**, av. de Sainte-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.35.05.

C64 + env. sur dem. nbres adresses de bout., extraits de pub. adresses mag (56 photocopies). **Christophe DELBECQUE**, 166, rte Nationale, 62232 Annezin. Tél. : 21.57.53.70.

Vds sur Amiga P. Setter II, PA : 990 F, vendu : 650 F. D. Sound Studio, PA : 990 F, vendu : 750 F, éch. DP et divers demos. **Jean SADOINE**, 76, rue d'Hurlupin, 95950 Comines. Tél. : 20.39.11.52.

Vds jx C64 sicut (Terminator 2, Darkman, Hero Quest), **Michel LOUVET**, 25, rue des Frères de Lima, 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.

Vds Amiga 500 + ext. mém. Souk + lect. ext. lett. : 2 000 F. **Emmanuel DRUELLE**, Nord. Tél. : 27.45.90.88.

Vds nbx log. pour Amiga 500. liste sur dem. ctre disk. déb. bienv. **Philippe LARIVEN**, BP 8, 91520 Egly.

Salut ! Vds jx sur Amiga. Contactez-moi. **Mathieu LEMARECHAL**, 5, rue Stanislas-Bance, 95400 Arnouville-les-Gonnesse. Tél. : (16-1) 39.85.72.52.

Urgent ! Vds pour Amiga jx, util. à px intérés. **Waheb DIDI**, 17, rue Sellier, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.04.61.

Vds jx Amiga TBE avec btes + not. (Shadow Dancer, Chuck Rock, Monkey Island, Power Monger, Elvira, Laurent CANTONI, 3, rue du Luxembourg, 44000 Nantes. Tél. : 40.47.81.81.

Vds Switchblade 2 orig. Amiga : 100 F + jdre Shadowrun TBE : 150 F. **Benoît MATHONIER**, 16, rue Georges-Bizet, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.62.86.

Vds jx Amiga à bas px. **Sébastien BONDU**, 65, rue Jean-Mermoz, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.45.74 (ap. 19 h).

Vds A2000 gar. 10 mois + monit. + 700 disks + joy + souris + ori. + livres, le tt vendu : 9 500 F. **Christophe FERRARI**, 30, rue de Montmorency, 60120 Breteuil-sur-Noye. Tél. : 44.90.83.97.

Vds pour Amiga 500 nbx jx. Dem. liste, rép. ass. **Stéphane RADATOVIC**, 44, bid Gambetta, 34800 Clermont-L'Hérauld. Tél. : 67.88.04.89.

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN**, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.60.74.12.

Vds A2000 + lect. 3 1/2 BE : 3 800 F, carte Dataflyer, RAM 4 Mo, peu servie, ss gar. : 2 300 F. **Laurent GOURDET**, 25, rue Pierre-et-Angèle-Le Hen, 94450 Limeil Breuvannes. Tél. : (16-1) 45.69.18.05.

Vds jx, news sur amiga à ptt px. Salut ! **Pierre NURDIN**, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.29.84.41 (ap. 18 h).

Vds Amiga 2000 + écran 1084S + HD 52 Mo + 3 Mo de RAM + lect. int. ss gar. pdt 7 mois, px : 8 500 F. **Hubert DUBOIS-DEBORDE**, 6, rue Pestalozzi, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.93.26.

Ach. Vds orig. Amiga. Vds nbx wargames et jx dès 50 F. Ach. Airborne Ranger, Seuck, Battle Isle. **David BASSENGLI**, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.

A200 + monit. coul. + Citizen 120D Plus + 2 man. + tapis souris + log. dessin + env. 30 disk : 7 000 F. **Arnaud**. Tél. : (16-1) 46.30.55.92.

Vds jx A500 et A500+ à px réduit. Poss. news, demos, util. rép. ass. à 100 %. Hi to Jack ! **David CHEREL**, 14, rue Fardel, 22120 Pommereh.

Vds Amiga 5001 mega + lect. ext. + divers : 2 500 F. Amiga 2000 + DD 52 Mo + 2 Mo + monit. coul. + imprim. : 9 500 F. **Jean-François JOUBERT**, « Les Lucs-Noirnes », 61250 Cuissai. Tél. : 33.27.39.65 (le soir).

Vds C128 + lect. disk + monit. 40/80 col. + joy + nbx log. et livres Jane 128 et cart. util. : 2 200 F. **Patrice GARRO**, 6, rue du Professeur-Astre, 31100 Toulouse. Tél. : 61.41.21.44.

Vds pour amiga Lemmings : 150 F, Utopia : 175 F et

Wings : 175 F, le lot : 450 F. **Christian LE BARS**, IUT rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.

Vds jx orig. sur Amiga : Golden Axe, Battlemaster, Greta Courts 2, Shwiv : 100 F pce. Kick Off 2 : 120 F. **Alain KOLLER**, chemin de Chaussée, 07430 Vernosc-les-Avennay. Tél. : 75.33.01.90.

Vds A500 1 Mo + monit. 1084S + joy + souris + 7 jx (Another World, Mauptit, Amour Gaddon, Suzuki...) + 100 disk vierg. : 9 500 F. **Vincent DUPUY**, Lathonie, 87590 Saint-Just-le-Martel. Tél. : 55.09.27.88.

Vds jx sur A500. Poss. Vroom, Power M., Croisière, Spaceace, Robocop 3, AlienBred, Adutennis. **Hamid CHOUGGAR**, 16, rue Gaston-Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.

Vds A500 servi 9 mois, encore gar. 1 an + câble péritel pour TV. Px : 2 390 F. **François DESSY**, 11, bid François-Blanco, 44200 Nantes. Tél. : 40.47.81.38.

Vds Amiga 500 + 1 ext. mém. de 512 Ko + joy + nbx jx et util. orig. px : 2 d'300 F. **Cyrille FRERE**, 12-18, rue des Bateleurs, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.67.66.

Vds Amiga 500, gar. 7-92 + 2 Megadrive + mon. 1884 + ext. : 4 000 F, imp. : 800 F. **Philippe QUEVAUVILLIERS**, 6, clos Saint-Michel, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.63.16.

Vds nbx jx sur Amiga, éch. demos. **BP 35, 4900 Spa, Belgique**.

Vds jx sur Amiga. Env. 1 disk et 1 tbr à 4 F pour la liste. **Ulrich MASSAMBA**, 34, rue Roland-Garros, 41000 Blois.

Vds orig. Amiga : Kick Off 2 + Final Whistle : 120 F les 2, de préf. région de Rennes. **Emmanuel HOUDUS**, 2, rue saint-Georges, 35000 Rennes. Tél. : 99.79.06.92.

Vds A2000 + monit. coul. + imp. + lect. 5 1/4 + lect. 3 1/2 kit PC + meuble + nbx log. et util. : 6 000 F. **Thierry VANNER**, 44 bis, quai Asnières, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.04.08.

Vds sur Amiga 500+ : Epic, Vroom... à un px imbattable ! Env. fibre pour liste et px. **Laurent RAUFASTE**, 65, rue de Verdun, 81600 Galliac. Tél. : 63.57.49.47 (24 h sur 24).

Vds Amiga 500 ext. 1 Mo + monitor + joy + prog. + jx + souris, TBE, px : 3 500 F. **Jocelyne GIRAUD**, 83, rue d'Alsace, 92110 Clichy.

Vds pour Amiga Voyageurs du Temps, Sim City, Populous, Lemmings : 100 F pce, embal. et jx orig. **Wilfrid LA MORINIERE**, 20, rue auguste-Blanqui, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.11.17.17.

Vds jx A500 compatibles + Plus + de 150 à 200 F. Crois. Cadavre, Flight of Intr., Heindall, Nightmare, Aigle d'Or. **Jean MALDONADO**, 4, rue Hector-Berlioz, bdt 1, apt 18, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.67.95.

Vds une vingtaine de oldies pour C64, je brade ! **Joël LAGAUE**, 43, rue du Tapis-Vert, 93260 Les Lilas.

Vds jx sur Amiga à px très int. **Fabrice BAJOLAIS**, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.

Vds Amiga 2000B + mon. coul. 1083S + joy + lect. ext. 3 1/2, gar. 3-93, état neuf : 5 900 F. **Hervé DENIS**, 10, rue Renard, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.15.81.

Vds jx A500 (WWF, Full Contact, First Samurai, Simpson Toki, Lotus, Turbo, Challenge 1 et 2) : 1 disk : 40 F ; 2 disk : 60 F. **Joël CATALANO**, 23, rte d'En Beral, 81500 Lavaur. Tél. : 63.58.34.58.

Urgent ! Vds lot de 20 jx orig. sur Amiga 500, le tt : 1 500 F ou éch. ctre console. **Hamid CHOUGGAR**, 16, rue Gaston-Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.

Vds A500 + monit. 1084 + ext. 512 K. horl. + 2 joy + souris + doc. + 217 disks (nbx jx et util.), vendu : 5 000 F. **Vincent DUBOULY**, 19, rue Pegoud, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.42.65.

Vds pour Amiga 15 orig. : Midwinter, Populous, Falcon, etc. de 50 à 150 F. **Laurent DOFF**, rte de Nîmes Blauzac, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.64.62.

Amiga vds nbx jx de 50 à 150 F + GP Ft. Microprose : 290 F, Croisière Cadavre : 150 F neufs. listes sur dem. **Lionel CANAGUIER**, 10, av. des Roches-Vertes, 13012 Marseille.

Vds Amiga 500 + 512 K. drives + digit. + interf. Midi + mon. coul. + 110 disks + joy. état neuf : 6 000 F. **Alexis SABLEAUX**, 3, allée des Cerisiers, 26320 Saint-Marcelles-Valence. Tél. : 75.58.82.95.

Vds cours assembl. pour bien déb. sur Amiga, cours svj, personnel disks avec sources incluses. **Pascal ROY**, 63, chemin du Pré Rond, 73190 Saint-Baldoph. Tél. : 79.28.22.33.

Vds Amiga 500, jx neufs avec bte et not. 50 % et + de réduit. Ex. : UMS 2 : 120 F, Explora III : 100 F, etc. **Christian COUTELLIER**, 10, rés. de l'Orangerie, 77310 Pontthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.

Vds jx sur A500. Rens. ctre tbr. pas sér. s'ast. **Vincent BUISSON**, 440, av. F-Falcoz, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne.

Vds jx C64 sur disk et K7, réf. rapide. Env. fibre pour liste. **Salm GRENDI**, 26, rue Jacques-Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.

Vds A2000B + mon. coul. + Ext. 2 Mo + carte PC XT + lect. ext. 3 1/2 + livres + revues + jx et util. px : 7 500 F (à déb.). **Philippe MOUTTE**, 46, rue de dourdan, 91470 Angerville. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + 9 jx orig. dont des hits : Vroom, Monkey Island ss gar. 11 mois. **Nicolas CHAIIGNOT**, 14, rue Marc-Sanguier, 49000 Angers. Tél. : 41.66.58.36.

Vds ou éch. jx et util. sur amiga (unig. sur région nançéenne SVP). **Jean-Luc BERGER**, 56, bid des Aiguillettes, 54600 Villers-les-Nancy.

Vds jx A500 + Lotus 2. Kick Off 2. Budokan. Return to Europe. Toyota Celica 50. Vds jx C64 env. 10 à 25 F pce. **Olivier GABRIEL**, 25 bis, rue lanmorque, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.26.26 (ap. 20 h 30).

Vds jx Amiga à ts bas px, jdre D7 pour liste, rép. 100 % ass. **Jean-François MORELLE**, 3, allée des Coquellots, 77178 Saint-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.07.92.

Urgent ! Vds C64 + 1541 + lect. K7 + nbx jx + manuels : le tt TBE (+ cadeaux), px à déb. **Damien DEBIERRE**, 21, rue Boyer-Barret, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.20.69.

Vds A500 + 512 Ko + monit. coul. + nbx jx + disks vierges, px à déb. poss. vite sep. **Pascal**. Tél. : 60.01.27.47.

Vds jx, demos, util. sur Amiga à très bas px ! Rép. ass. à 100 %. sér. et rap. env. disk. liste : **Laurent LANCELLE**, 22, rue Gabriel-Péri, 59680 Ferrière-la-Grande. Tél. : 27.62.90.09.

Vds sur Amiga : Indy 3, Sim City, Lotus : 80 F l'un et rech. sauvegarde Qwer. Stealth après les 3 labyrinthes. **Jonathan GEORG**, 8, imp. Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.

Vds pour Amiga Domaine public. demos. Megademo, slide, music, disks à bas px. **Le tt pour rens. Midnight Diffusion**. Tél. : 42.22.87.10.

Vds (éch.) jx sur Amiga. syma et rép. ass., jdre disk pour liste. **Christophe LICO**, lot Le Verger, quartier Collet Blanc, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.66.46.

Vds ou éch. nbx jx sur amiga ou éch. ctre cons. vds aussi jx Megadrive. **Bruno EYHERAMENDY**, 151, rue L.-M.-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.

Amiga : vds orig. Secret of Monkey Island (140 F) et Armour-Geddon (120 F). Urgent ! **Jean-Maurice LUISIER**, rue du Collège, 1913 Saillon (VS) (Suisse). Tél. : 026.44.22.61.

Vds pour Amiga Mauptit Island : 150 F et d'autres log. Contact-moi vite, poss. éch. **Noël CASSET**, 52, rue de l'angoulême, 74600 Seynod. Tél. : 50.69.36.79.

Vds, éch. nbx jx pour amiga. Env. liste ou disk pour avoir ma liste. Rép. rap. ass. merci. **Olivier ROQUESSALANE**, 33, rue Jules-Ferry, apt 190, 92150 Suresnes.

Vds Amiga 500 (5 mois gar.) + ext. mém. 512 Ko + 66 lect. + man. cause PC. Px : 2 500 F. **Patrick GAZAGNOLES**, 36, rue Arbre Sec, 69001 Lyon. Tél. : 78.39.76.80.

Amiga, tu aimes les demons ? Je te les fais pour pas cher (super music et graf), je suis rap. et sér. **Romain**. Tél. : 42.11.61.61.

Vds A500+ + transfo. en Amiga 500 + docs + souris, ach. à Noël, TBE, vendu : 3 900 F. **Frédéric MANGIN**, 16, rue Bruno-Braun, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.87.18.28.

Vds orig. sur Amiga et CPC de 30 à 170 F + vds ou éch. K7 ou CD (Dance, Rock, N. Wayne, Techno, etc.). **Fabrice LEMIRE**, 49, rue d'Hautmont, 59330 Boussiers-sur-Sambre. Tél. : 27.66.36.64.

Club Amiga vds, éch. jx et autres. Env. D7 pour liste. Vds cart. Action Replay neuve : 300 F. **C. BALLE**, BP 3, 37530 Nazelles Negron.

Vds jx récents sur Amiga : Final Fight, First Samurai, Robocop, Lander, etc. : 150 F pce + docs. **Philippe CAMPANA**, 221, bid de la Tiranne, 13190 Allauch. Tél. : 91.05.27.08.

Vds jx sur Amiga 500, px sympas, vds sur C64 un lot de 100 disks de divers log. (400 F). **Christian TURLAN**, 59, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.60.59.

Jx Amiga et Megadrive (Another, World, Vroom, Prince of Persia, Gods, Lotus Esprits 2, etc.). **Pascal DUBUY**, 80, av. du Bois, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.16.01.86.

Vds jx pour Amiga : Air, Combat Ace : 240 F + Gee Bee : 150 F + Harner : 60 F + F16 : 150 F + Chuck Yeager 2 : 60 F + cadeaux ! **Grégoire MAGA**, 20, rue George-Sand, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.00.01.

Vds Amiga 500 + ext. A501 + drive ext. + 80 jx (Another, World...) + joy + bte de rgt + tapis + housse (01/92), px : 2 900 F. **David JOUSSAIN**, 6, rue des Mésanges, 91120 Le Plessis-Pâté. Tél. : (16-1) 60.84.10.67.

Vds A500 1 Mo + monit. coul. + 130 jx + joy. TBE : 4 000 F. **Rodolphe MUSINON**, 8, bid des Filles-du-Calvaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.97.30.

Vds cours assembl. pour Amiga spécial. demos, prog commenté pour tt faire. Env. 1 disk + env. torée. **Thierry DURAND**, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes.

Vds jx sur Amiga, px int. **Pierre BARTOLI**, 75, av. Jean-Compagnie, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.19.49.

Vds orig. Tanavision sur A500 (100 F port comp.) + mes oeuvres | **Ralph Le GALL**, 24, rue du Château, 68720 Zilligheim. Tél. : 89.06.39.96.

Vds Amiga 2000B, 1 Mo + imp. 24 aig. coul. + man. + Leander, Lemming, audiomaster (20 disq) + application sous superbe base + bien déb. le grand livre Amiga Basic + digital, le tt : 8 000 F. **Jean-Christophe**. Tél. : 43.39.08.16 (ap. 18 h).

Vds orig. sur A500 à 25 F. Pce (avec docs comp.). vite. **Sébastien PEROT**, 540, rue Emile-Zola, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.27.67.

Vds C64 + 1541 + K7 + MPS801 + tab. graph. Power car + joy + 200 disks + Trtex + tab. + base + dessin + nbx jx + 400 doc., px : 2 500 F. **Michel CARTIER**, 22, rue des Cypres, 91220 Breigny. Tél. : (16-1) 60.84.04.23.

Vds C128 + 1541 + lect. K7 + MPS 803 + Power Cartridge et jx, le tt : 2 000 F sur Paris et RP de préf. **Vincent LAGALL**, 43, rue Octave-Dubois, 95750 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.28.18.

Vds Amiga 500 avec souris, livres (année 90) + 2 jx : Wild Street et crazy Cars 2, la tt : 2 000 F. **Bruno CAVALLES**, 6, rue de la Mare d'Ouvillers, 60570 Mortelontaine-en-Thelle. Tél. : 44.08.98.83.

Vds jx Amiga : Croisière, Beholder, Elvira, Magic Pockets, another world, Populous 2, Lotus 2, Hendai, etc. **Frédéric PIRON**, 189, bid de la Petite-Vitesse, 72200 La Fliche. Tél. : 43.94.26.85.

A1000 monit. coul. 1084S, nbx jx, man., souris, lect. 5 1/4 ext., mag. TBE, px : 6 000 F à déb. **Gilles EMONET**, 74, rue Marcel-Grosvenil, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.18.61.

Vds A500 + ext. 512 K + lect. ext. 3 1/2 + joy + 100 log., TBE à déb. **Cedric TILFET**, 44, rue Borie, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.51.92.25.

Vds sur Amiga : Dragon Ninja + F29 + Drakken + Grand Px 500 2 + Eye of the Beholder : 400 F (ong.). **Loïc GARNAUD**, Vadalle d'Aussac, 16500 Tourriers. Tél. : 45.20.66.46 (W-E).

Vds A500 + monit. coul. + 300 (2 Speed King + 1 Boss) + 70 jx (avec bte de rgt) : 3 200 F. **Gérald PRINS**, 4, rue du Docteur-Schweitzer, 95580 Andilly. Tél. : (16-1) 34.16.07.86.

Vds Amiga + ext. mém. 512 Ko + lect. ext. + 80 disks + joy : 3 300 F (+ câble péritel). **Johannes ROGER**, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epervain. Tél. : 26.55.00.81.

Cher contacts A500, éch. ou vds jx, Dem. listes sér. et rap. **Vds Amrad** 6128, bon état : 2 000 F. **Laurent TAN**, 158, rue de l'Espéie, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Amiga vds jx, util. demos, DP, fanzines, fish disk, px imb. **DD**, BP 14, 7333 Terrene (Belgique).

Vds jx orig. sur A500, Silence Service, P47, Populous, Carrier Command, Gunship, Michel HIDALGO, quartier Saint-Marcel, 84530 Villeavey. Tél. : 09.09.86.09.

Vds jx orig. Amiga 500, Grand Prix, Vroom, F16, Interceptor, World Cup, Rugby, Nicolas PERROT, 5, place Boussoutrot, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.34.03.

Vds jx orig. Amiga 500 : F15, Strike 2, Another World, Terminator 2, le tt : 400 F. **Laurent MONTEIL**, La Croix, 40240 Saint-Justin. Tél. : 58.44.87.28.

Vds jx sur A500 : Vroom, Age, Elvira, The Game Arcade... Env. disk + tbr pour liste complète. **Serge CARIOU**, 17, rue Rodrigues-Pereira, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.20.71.

Vds A500 + ext. mém. + mon. + nbx jx + 2 joy + manuel + doc., val. : 10 000 F, pédé : 6 000 F, le tt ss gar. 08/92 en TBE. **Christophe JEANNE**, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 39.11.51.28.

Attention ! Vds C128 bon état : 600 F + vds jx orig. disk : 50 F pce | Road Runner, Jane 128, Ultima 4, aliens. **Raefel BOUACHRINE**, Les Baretins, Pugny, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.22.31.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + 110 disks + nbvs nvtes, px à déb. : 3 000 F + joy (dép 44). **Laurent LALLEL**, 1, rue des Prévôtères, 44230 Saint-Sebastien-sur-Loire. Tél. : 40.33.43.41.

Vds Amiga 2000B gar. 7 mois + 2e lect. int. + souris + joy + nbx log., px : 5 200 F. **Benoît ESTRASSE**, 8, rue Rosenberg, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.20.03.

Vds Amiga 2500 + carte 68030, 25 MHz + monit. 1084S + carte PC-AT + 5 1/4, 1.44 Mo, DD 52, scanner 2 x 3 1/2, etc. **Jean-Patrice BACCHIS**, 9, rue de Suze, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.15.42.

petites annonces

Vds nbx jx sur Amiga : Gd Px 500 N° 2, Dhg Master, Populous 1 et Data Disk, etc. (pas chers). Cedric ORSONNEAU, 9, allée du Car-Volant, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.06.58 (ap. 19 h).

Suite vite micro, vds lots de disk pleins de prgs pour Amiga (350 disks dissidés) : 10 F par disque. Maurice DE SOUZA, Le Biternay, 42140 Grammond. Tél. : 77.20.75.91.

Vds orig. pour Amiga : Dungeon Master (100 F), Bard's Tale 2 (100 F), International Karate + (80 F), Michel SEGUI, 17, rue Pierre-Puget, 13109 Simiane-Colongue.

Vds jx pour Amiga de 100 à 200 F, liste sur dem. (unq. dépt 59). Philippe SALLE, 1er, rue Volta, 59130 Lambarsart. Tél. : 20.09.90.26.

Vds pour Amiga : jx, util., demos. Poss. news. Env. 1 disk + 1 env. adressée, brée pour info. Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes.

CDTV Commodore + 8 CD : 5 000 F à déb. 9 util. Amiga + 18 jx : 4 000 F à déb. NECC DR2 + 2 CD + jx : 5 000 F. Stéphane GIMENEZ, château de la Garde, 87800 Nexon. Tél. : 55.58.18.66.

Vds Amiga 500 + ext. mém. + joy + 50 disks (nbx jx) + orig. (Pirates et P29, Retailer). 2 000 F. Fabrice LONGUET, 97, rue Thérèse-Lethias, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.21.50.39.

Vds jx orig. sur Amiga : Terminator II, 4 hit Game, Croisière pour un Cadavre. Vds jx PC). Christophe. Tél. : 40.34.45.98 (ap. 20 h).

Vds jx sur Amiga 500 et 2000 : Vroom, another, World Taxi em out. Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux. Tél. : 77.89.17.44 (ap. 20 h).

Vds Amiga 500 + ext. A501 + 1083S + 100 jx (nvtes), le tt : 5 800 F (à déb.). Nicolas MASERATI, 23, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.90.80.

Vds A2000 + 1083S + lect. ext. 3 1/2 + 2 joy + 100 disks + souris ss gar. 1 an, px : 5 500 F. Jamel GHEZAL, 59, rue Bichat, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.01.21.

Vds interface Midi pour Amiga : 200 F + orig. Kick Off 2 et Leader Board - 100 F pce. Pierre DESMONTS, 27, rue de l'Orangerie, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.03.72.

Vds A500 1 Mo + util. + souris + joy + ext. Midi et digit. son + câbles : 2 990 F (2 590 sans ext. Midi). Jean-Marc CHARLES, 116, rue Maxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.92.03.

Vds C64 TBE + 2 joy + 260 jx + Power Cartridge + lect. disk : 1 100 F à déb. Jocelyn COLLIGNON, 32, rue Louise-Labe, 69270 Saint-Nonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85.

Vds pour Amiga liés les news et anciens jx à faible px. Vds jx et mat. pour C64. Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny.

Vds Amiga 500 + ext. 512 Ko + prise péritel + souris, px : 1 600 F. Romain ARNOUX, 82, rue de Verdun, B1, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.81.92.51.

Vds Amiga 500 + mon. coul. + souris + joy + util., nbx jx, le tt TBE, gar. : 4 000 F. Cyril LE CHEVALIER, 156, av. Jean-Jaures, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.42.57.

Vds jx sur C64 disks et K7 (news et oldies). Dem. liste, vous êtes ts bien. Cont. sér. Christophe ALCESLAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74.

Vds A500 + ext. 1 mega + 2e lect. disk + mon. CLR 1084S + imp. Star LC-10 + Amos et Compiler, etc. Px : 5 500 F. Michel GUILHEM, bnt. C1, rés. Saint-Léger, 14, av. Jean-Moulin, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.63.75.

Urgent ! Vds jx Amiga : Shadow, Warrior, Jupiter, Master-dive, Fire & Forget II : 100 F. Unreal, Metal Master : 150 F. Arnaud THOMASSON, lot « Le Mitoulet », 38330 Saint-Nazaire-Iles-Eymes. Tél. : 76.52.05.32.

Vds jx Amiga très bas px. Liste sur dem. Rép. ass. Olivier LAMY-ROUSSEAU, Pk 177, 57360 Amneville.

Vds Amiga 500 + ext. 1083S, joy et 100 disks (4 mois) : 4 000 F. Hervé MOUTOU, 123, bld Masséna, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.79.18.

Vds jx Amiga : Populous 2 : 170 F, Lotus 2 : 140 F, Beast 1 : 50 F, Iceaman (Sierra 5D) : 150 F, Thunderstrike : 100 F. Anthony BROUARD, 10, rue des Gauchetières, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.25.95.

Vds pour A2000 lect. 3 1/2 interne. Denis POZZERA, 181, rue des Allées, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.89.29.

Vds pour C64 lect. 1541 + nbx jx dont 2 wargames SSI orig. (Mech. Brigade, Kampfgruppe, le tt. : 500 F. David ARNOULD, résidence La Chanal, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.53.09.

Amiga 500 + ext. 512 K + monit. 1084S + 2 joy + nbx log., px : 4 000 F. Filipe DA SILVA, 33, allée de Chenevières, 91360 Villemaison. Tél. : (16-1) 69.04.39.38.

Amiga 500 + ext. + env. 200 F jx util. + souris et joy, TBE, px : 2 900 F à déb. Serge TIA DIOMANDE, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.68.90.

A500 vds Croisière pour un Cadavre, neuf avec bte, etc. :

150 F. Poss. autres jx. Sébastien SICHER, 19, av. du Gal-Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.01.72.

Vds ou éch. F1 GP sur Amiga. Laissez un message pour la chère-309, je rappellerai. Eric JORIS, résidence Evianoviste-Galais, 2, chemin des Rouilliers, chbrs 339, 51100 Reims. Tél. : 26.82.73.03.

Stop affaire ! Vds A500 + monit. coul. + 300 disks (jx, util., demos) + bte rgt : 3 300 F. Justin ROQUE, 135, rue d'Alsie, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.44.59.45.

Vds Amiga + non coul. + ext. + 3 joy + souris + tapis souris + 200 jx + bte de rgt. TBE, vendu : 4 500 F. Xavier LEBRUIH, 6, cité Verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.29.

Vds Amiga + 30 jx ou util. de préf. dans la rég. : 3 500 F à déb. arnaq, s'abst. Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.

Vds C64 + monit. coul. + lect. disk 1541 + lect. K7 + joy + nbx jx sur K7 et disq., + de 200 + revues Tilt, px : 2 500 F. Yann AUTRET, Guerveur, 29740 Lesconil. Tél. : 98.87.82.79 (ap. 19 h).

Très urgent ! Vds sur amiga Kindwords 2.0, TBE, px : 300 F, merci d'av. Benoît LACOSTE, Au Bourg, 40990 Herm. Tél. : 58.91.58.54.

Vds pour Amiga Croisière pour un cadavre : 150 F ou éch. chre Another World ou Maupiti Island. Laurent BAUDIER. Tél. : 48.88.06.19.

Vds jx Amiga orig. : 130 F ! Swiv, Pangrick 2, Chuckrouk, Kick Off 2, K + Z-Out, Roland, Supercar 2, dem. Disk David DE FARIA. Tél. : (16-1) 39.11.66.22 (de 20 à 21 h 30).

Vds jx, demos + 2 000 titres : 100 F, 20 disks. Env. 1 disk + 3 titre pour liste. Amiga unq. Guillaume LAMBERT, 66, av. Jeanne-d'Arc, 38100 Grenoble.

Vds monit. 1084 pour Amiga + imp. coul. : 1 050 F et 600 F. Vds SGX + 2 man. 3 jx, dbleur : 1 000 F. Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.

Vds Amiga 2000B + 2e lect. + DD 40 Mo + carte AT + lect. ext. 5 1/4 + 200 disks + imp. + housses : 14 000 F. Loïc AVENEL, 55, rue du Moulin, 76640 Fauville. Tél. : 35.96.78.77 (W-E).

Vds jx, util. et DP sur Amiga + source en C et assemb. Poss. d'éch. pour les util. Vincent TEMPLIER, 18, rés. Les aiches, 02200 Billy-sur-Aisne. Tél. : 23.72.33.81.

Vds, éch. prog. pour Amiga 500 + rapid. et sér. ass. Frédéric GRANCOUET, 63, rue Séraphin-Cordier, 62260 Auchel.

Vds Amiga 2000 récent, encore ss gar. + imp. Star LC10 coul. + 200 disks : 6 500 F. Eric MALBOS, Fregate 2, Les Marines d'Aryana, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.25.93.13 (le soir).

Vds jx et util. sur Amiga (nvtes). Dem. liste. Thomas ADELIS, 2, rue Stephenson, 44026 Nantes Cedex 03, BP 518. Tél. : 40.50.42.16.

Vds monit. coul. stéréo pour Amiga (1083S) ss gar. : 1 290 F. Jean-Christophe CROUS, 19, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.22.53.

Vds Robocop 3 orig. px : 150 F ou éch. chre Greet Court 2 pour Amiga 500+. Jessy FRIMIN, 149, rue Fernad-Christ, 02000 Laon. Tél. : 23.79.22.43.

Cause départ vds lot de 500 disk sur Amiga + Digiview + camera + écran : 2 000 F min., GEN : 750 F, Perfect sound : 350 F. Tél. : 93.61.91.83.

Vds A500 + ext. mém. 2 Mo (total 2, 5 Mo) + 1084S, TBE : 4 500 F (à déb.). Jose DUARTE, Lieudit La Garenne, 78680 Evry. Tél. : (16-1) 30.95.22.61.

Vds Amiga 500 + 60 jx + souris + tapis souris + 2 joy + bte rgt (Simpson) + Turicam 2 + turbo Chai 2). Olivier LEVY, 2, allée du Portugal, 91300 Massy. (16-1) 69.20.42.29.

Vds Amiga 500 coul. + ext. 512 Ko + 150 disks pleins... cédé à 3 500 F. Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillet. Tél. : 74.75.75.33 (W-E).

A500 1 Mo + 2e lect. + mon. coul. HR stéréo péritel Philips CM8833 + 300 disks + 3 joy : 4 000 F. Stéphane AMROUCHE, 9, allée des mésanges, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76.34.69.

Vds A500 TBE + ext. 512 K + horloge + monit. 1084S + souris + 2 joys + lect. 3 1/2 + nbx jx et util. : 6 000 F. Jacques-Laurent BOUAINNA, 41, chemin des Hautes Terres, 91780 Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 64.95.49.18.

Nbx nbx jx Amiga bas px, 1 cad. de biens, aux prem. Pas sér. out. Cher. docs et zine (sur ma req.). Henri-Pierre HEMMERLING, rte de Joinville, 52700 Rimaucourt.

Vds + 600 demos sur Amiga. Ach. sampler. Jdré DK. Rép. ass. 100 % nbx mag. (Tilt...) à 10 F pce. Stéphane THULIER, 9, rue G.-Basquin, 59810 Lesquin.

Vds pour Amiga hardcopieur très perf. (permet la copie de sauv. de vos orig.). Eric PIVET, Teyssonge, 01250 Jasseiron. Tél. : 74.45.16.77.

PC

Vds Amstrad PC1512, 2 lect. 5 1/4, coul. CGA + joys + souris + jx + logs : 3 500 F. Arnaud DURAN, 51, avenue chemin de Grenade, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.09.02.

PC Tandy : 1000 F, 256 Ko, Drives 5 1/4 et 3 1/2, écran mono, jx, manuels Deskmate, joys, le tt : 3 500 F. Max DRI, 6, lot L'Aurélia, ch. des Fontaines, 83470 St-Maxim-la-Ste-Baume. Tél. : 94.78.08.64.

Vds PC XT, 640K, VGA coul., DD 30 Mo, 5 1/4 et 3 1/2, souris, nbx logs. Px : 4 990 F. Laurent DUPAS, Le Pin, 44440 Teillev. Tél. : 40.97.24.54.

Vds PC XT Hercule 5 1/4, 360 Ko : 1 990 F, PC AX2 Hercule 5 1/4, 360K : 2 990 F, séparé : carte CGA : 100 F, DD 30 Mo : 300 F. Laurent DUPAS, Le Pin, 44440 Teillev. Tél. : 40.97.24.54.

Vds PC/AT 286, 16 + 287 + 2 Mo + 5 1/4 + DD 30 Mo + souris + mon. CLR. SVGA : 5 600 F, idem 386. SX 25 : 7 800 F. Laurent ARSALLI, 12, rue de la Boite, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.34.37.

Vds, ach. éch. jx PC 3 1/2 ou 5 1/4, PDE : Civilisation, Blues Brothers, Battle of 4, etc. Jérôme KARSS, 23-25, rue A.-Legrand, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.08.08.

Vds PC 1512 + mon. coul. + 85 disks 5 1/4 dont nbx jx et util. + souris joys et man. le tt : 2 600 F. Jean-Sebastien COIFFET, 1, rue des Oliviers, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.51.77.

Vds PC 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram DD 44 Mo + écran VGA + mini Tower + lec. 3 1/2 et 5 1/4 + coul. + Works 2 + Monkey 2, etc. : 7 500 F. Olivier PAVAN, 26, bd des Alliés, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.89.60.

Vds PC XT 512 Ko CGA coul. 2 + lect. 5 1/4 360 Ko, souris + nbx jx et util. px : 3 500 F. Olivier LEBARILIER, 3, parc aux loupes-Bas, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 34.82.06.73.

Vds jx PC : Pince of Pers., Int. Soc. Chal., Lemm pour 5 1/4 entre 75 F, 140 F le tt : 890 F (10 jx). Nicolas FRITSCH, 21, chemin du Vieux Colombier, 94470 Boly-St-Léger. Tél. : (16-1) 45.90.65.94 (la sem.).

Vds PC Tandy 1000 640 Ko oblie lect + 20 jx récent. Red. Baron, Populus, Sim City, etc. le tt : 8 000 F. William BABIN, 14, rue Damotte, 25110 Baune-les-Dames.

Vds pour PC 5 1/4, Pirates, GP Circuit, DD 2, Robocop, Sim City, Xenon 2, Wild Streets : 500 F pce avec Boite + couc. Christophe CREANCE, 4, résidence les Fougères, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.55.86.87.

PC portable 286, 1 Mo de Ram-Drive 5 1/2, 2 Mo, carte Ega, écran à crist. liq., EGA 10 logs. Px : 3 400 F. Bertrand, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 64.94.10.29.

Vds 386 SX 16 Mhz, 2 Mo Ram, DD 20 Mo, VGA, Paradise Pro 512 Ko, lect. 3 1/2 et 5 1/4 ss écran + nbx jx et util. Fabrizio MARSIGLIA, 6, rue Victorien-Sardou, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.05.78.

Vds Wing Commander 2 pour PC 3 1/2, notice en franç. : 250 F. Thomas VILLAIN, 18, rue Truffaut, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.30.35.

Vds PC 286 VGA coul. HR + 2 Mo de Ram ! Joseph du 80 Mo + impr. + bcp jx et util. px : 5 900 F. Dominique VELLA, Les Pervenches, 13700 Marignac. Tél. : 42.31.33.46.

Vds jx PC orig. 3 1/2, VGA : 150 F ou éch. Might and Magic 3, Age, Shadow, Sorcerers, etc. Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bat A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.

PC 1512 coul. + souris + Intég. LPC + manuel + 15 jx + PC Tools + souris, joys, carte : 4 500 F. Arnaud WYART, 70, Square des oeillettes, 76520 Boos. Tél. : 35.80.38.49.

Disque dur 42 Mo, Western Digital, Ide/Atbus, pour PC neuf, encore ss gar. Px : 1 200 F. Khoi HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.34.26.

PC Amstrad 286, DD 30 Mo, 2 lect. 3 1/2, VGA coul., nbx logs et jx (SSZ, Word, MP) : 5 000 F. Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.

Vds jx PC 3 1/2, Jet Fighter 2 : 170 F, police Ousec 3 : 190 F, Roger Rabbit 1 : 70 F, Croisière pour un Cadavre, Philippe CHOPIN, 127, bd Péreire, 57017 Paris.

Vds W Energy 386 SX 20, DD1 45 Mo, SVGA, 4 Mo Ram, très nbx logs, gar. 5 ans : 17 000 F. Imprim. Citizen 24C : 2 000 F. Fabrizio, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.78.28.

Vds PC 1512 640K CGA + 1 drive 5 1/4 + 1 disk dur 20 Mo + carte joys + souris + nbx jx et util., le tt : 3 000 F. Fabrice FOURNIER, 8, av. de la Chardonnière, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.76.42.

Vds PC PDD 640 Ko pros 8088 able drive + Modem + jx : 4 000 F. Gervais GHISGAND, 9, rue Claude-DEBUSSY, 59112 Annoeuville. Tél. : 20.85.41.01.

Vds PC 1640 DD EGA + 1 lect. 3 1/2 + impr. Citizen 120D + Scanner + 150 logs : 7 000 F à déb. Guillaume LHERMIER, 38, rue du Becquet, 60240 Fresnesau-Montchevreuil. Tél. : 44.08.78.89.

Vds jx 5 1/4 sur PC entre 50 et 150 F, Tetris, Crazy Cars 2, Lemmings, Power Crash et bcp d'autres. Vincent ROCHES, 31, av. Jean-Baptiste-le-Bas, 59250 Wasquehal. Tél. : 20.89.23.28.

Vds jx PC 5 1/4 et 3 1/2 orig. : 150 F pce. Gilles DRU, 6, rue Ambroise-Croizat, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.62.88.89 (ap. 18 h).

Vds 386 SX 20 Mhz, DD 100 M, Ram 4 Mo, VGA + écran Multi, Flop 3 1/2, 5 1/4. Px : 8 500 F. Didier SABARLY, 140, rue de Metz, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 43.24.08.72.

Vds nbx jx sur PC, poss. éch. (Rocketeer, Obitus, Sim Ant, Another World, Ultima Underworld, Eye 2, etc.). Frantz SCHLUSSELHUBER, 42, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.01.89.

Vds PC 1640 HD 30 coul., DD 5 1/4, imprim. DMP 2160, nbx logs + souris intégrale PC, Px : 3 500 F. Didier RAYNAUD, 6, Square George-Sand, 75170 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.54.00.

Vds PC 1512 coul., DD Disk 30 Mo, carte Joy + joy + souris, doc, nbx logs + 20 disks, px : 4 000 F, à déb. Kamel BOUALLAGA, 32, rue du Pin, 77177 Brou-sur-Chantier. Tél. : (16-1) 60.08.88.69.

Vds PC 1512 CGA coul., lect. 360 Ko, nbx jx + souris + intégral PC, px : 2 000 F. Sébastien DUBOIS, 10, rue des Boërs, 95600 Launoy. Tél. : (16-1) 39.59.53.94.

Vds Tandy 1000 T2, 286, DD, 16 coul. 3 1/2 + Deskmate en Rom + log. état neuf (ach. 02/91) cédé : 6 000 F. 89.49.21.02 (19 h).

Vds logs orig. PC 5 1/4 et 3.50 VGA, éch. poss. Julien. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Scénarios orig. pour Links sur PC : Firestone, Pinehurst, Hyatt, Barton Creek : 80 F pce ou 250 F. Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigéle, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.

Vds Amstrad PC 1640, lect. 360K 5 1/4, 1 DD 20 Mega, 640 Ko Ram, souris, MyS Dos + System Gem, imp. DMP 3160, px : 4 000 F. Thierry EYRAUD, 496, chemin du Luberon, les Tallades, 04300 Cavailon. Tél. : 90.71.45.66.

Vds PC Thomson TO16 CGA 512 Ko, px : 1 200 F à déb. + Maupiti Island : 150 F, Heart of China : 120 F + Golden Age : 100 F. Frédéric BRUNEAU, 8, rue de la Fleche, 92330 Ceuzy. Tél. : (16-1) 47.02.07.30.

Vds PC Zenith 286-12, 3 Mo Ram-Drive 30 Mo, 2 lect. 5 1/4 et 3 1/2 HD, Ecran VGA couleur 14" + neuf jx : 4 000 F. Didier DUPARET, 3, rue Gabrielle-d'Estrees, 91830 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 64.93.84.23.

Urgent vds PC AT 286, 640 Ko DD 30 Mo + lect. 3 + 5 1/4, écran coul. EGA + impr. ss gar. Word 5 + joy + jx + TA Micro, 120 F. Corinne NOEL, 4 bis, rue Hector-Berlio, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.72.73 (ap. 19 h).

Vds PC 2086 8Mhz VGA, coul. 640 Ko + DD 30 Mo + 3 1/2 720 Ko + 5 1/4, 360 Ko + souris + impr. 24 aiguilles. Px : 8 500 F. Franck TRUHEAU, 52, rue Albert-Camus, 94960 Montreuil-Juigne. Tél. : 41.42.70.35.

Vds Carte VGA 16B 256 Ko, 04/91, pour le px de 400 F. Guy DESFONTAINES, 45b, rue des Pompliers, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 49.42.41.71.

Vds pour PC Impr. Nec Pinwriter, 80c2, 136 cps. 180 cps. 180 cps. 180 cps. Sacrifiée : 2 000 F. Laurent BRETONNIERE, 78 bis, av. Albert-Ier, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.61.90.

Vds jx PC 3 1/2 de 100 F à 250 F. Lemmings, Adv., Tennis, Wing Com 2, Populus, Sim City, Larry 5, etc. Pierre-Alexandre BABILUY, 191, rue d'Alsie, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.

Vds 286, Ultima VI, Eye of Beholder, Prince of Persia, Go Player, L.O.F., Links, Turbo, Gods, Larry 1, RBL, Vincent GEIGER, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.14.25.48 et 42.88.61.81.

Pour PC vds logs Dompub au poids prix imbatt : 0,02 F par kilo-cout. liste sur éch. Env. disk 5 1/4 ou 3 1/2. Stéphane DELOUIS, 18, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry. Tél. : (16-1) 45.43.44.80.

Vds PC 8088 coul. lect. 720 Ko, 3 1/2 + souris, px : 2 200 F. Nbx simulateurs de vol orig. Catherine ORTIZ, 86, rue Faidherbe, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.12.51.

Carte-mère 386 SX 20, baby AT : 1400 F, tablette graphique CRP A4 + stylét + loupe, 4 boutons pour STF : 1 000 F. Yves NICE, 5, allée de la plaine, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.27.97.

Vds 386 SX + VGA + moni. mono + disk dur 40 Mo + 5 1/4 HD + nbx jx (Indy 500, Wing Commander...) : 4 990 F. Olivier DEMANGE, 1124, rte de Tournai, 59226 Lecelles. Tél. : 27.48.71.98 (ap. 20 h).

Vds jx PC VGA neufs (orig.) A - 40 % + port. Jean-Charles FACCIO, 46, rue Paul-Ramadieu, 12000 Reoan. Tél. : 65.42.73.46.

Vds sur PC AT VGA 3 1/2, Monkey Island 2 et Leisure Larry 5, 2 en franç. Px : 300 F pce. Gaëtan SEAU, 8, bd des

Fatenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.

Vds Compact Deskpro 286 VGA, coul. HD 40 Mo, 1Mo de Ram + 1 lect. 1.2 Mo + 100 disques + manuels. Px : 8 500 F. Philippe NE, 26, rue Royale, 94470 Boissey-Saint-Léger. Tél. : (16-1) 45.69.26.64.

Tandon 286-12, DD 20, lect. 5 1/4 et 3 1/2, monit. VGA coul., 1 Mo Ram, Sound Blaster, souris, joys, util. Px : 10 000 F. Christophe BOITREL, 32, rue du Muguet, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.65.00.

386 DX/25 DD 40 Mo, 2 lect. HD 4 Mo de mém. VGA coul. : 8 000 F. Vds 286/12 DD 40 Mo, 2 lect. DD 1 Mo, VGA : 3 000 F. Lionel MALKHASSIAN, 30, av. du Bousquetier les Ifs, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.76.81.

IBM AT 286 + 640 Ko Ram + disk 20 Mega + 2 lect. disk + écran EGA coul. + souris. Px : 4 000 F. Jacques HARROUIN, 88, rue de la Vilette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.29.09.

Vds PC 386 DX 25 MHz 2 Mo RAM, 2 lect. 1.44 + 1.2 HD DD 42 carte + monit. SVGA coul. px : 10 000 F. Gerald WINDY, 45, rue P-Bordas, 19300 Egletons. Tél. : 55.93.28.52.

Kenitec PC AT 286, 12 M, 2 Mo, DD 40, 3 1/2 et 5 1/4 HD, VGA coul. + 5 jx d'orig. (WC 1, LSL 3, etc.) : 5 000 F. Valérie. Tél. : (16-1) 43.71.25.57.

Vds PC AT 286 écran EGA mono souris, log. (Civ. Works 2, Typoon), Dos 4.01. px : 4 500 F. Philippe DE-RYCKERE, 03 Vieille côte de Behonne, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.76.28.58.

386 SX 20 + 2 Mo + DD 44 + 3 1/2 HD + 5 1/4 HD + VGA, coul. + Sound Blaster + souris + Dos 5 + nbx util. + jx + ss gar. : 10 000 F. Jean-Louis VERNET, 7, chemin des Passeres, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.37.95.

Rech. contact PC config. : 386 20 Mhz pour jx et util. Franck FOULON, BP. 5201, 49052 Angers Cedex 02. Tél. : 41.60.24.41.

Unisys PC avec IBM + souris + écran EGA, lect. 5 1/4 + disk Dur 20 M, jeu F15 II, px : 8 000 F. Stéphane COUZNIER, 14, rue des Bégonias, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.75.93.

Vds jx Nec : PC Kid, G.Ghost, Aldynes, Darius+, F1 Circus, F1 3, Battle : 200 F. poe. Frédéric, 95650 Boissy-l'Aillierie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.

Vds superbe jeu Gobins (VGA, Adlib) acheté 300 F cédé : 150. Fabrice BRILLON, 46, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.37.88.

Vds PC 20 Commodore + imp. + souris + écran mono vert, 20 Mo, 8 Mhz, vds aussi C64 + 40 jx + télé anglaise. Christopher CRICK, 13, rue Henri-Cochet, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.01.06.

Vds PC 286, 12 Mhz, DD 40 Mo, 3 1/2, 1 : 44 Mo, VGA coul., carte joy + dos 4 + Ram 1 Mo + souris + jx : 8 000 F. Alexandre OUTHIER, Villy-le-Moutier, 21250 Saure. Tél. : 80.62.54.08.

Vds sur PC carte EGA (val. : 600 F) oédée : 250 F, cher jx PC VGA, Vds pr Gameboy, Mario en TBE, px : 130 F. Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lamber-sart. Tél. : 20.92.63.77.

Vds carte Mère AT 286 16 Mhz Bios Ami + Coprocesseur 287 + 4 Mo de Ram : 2 300 F. Thierry FERRARA, 12, rue de Sospel, 06300 Nice. Tél. : 93.55.68.91.

Vds PC AT 286, 10 Mhz, Floppy 5 1/4, 1.2 Mo, Ram 512 Ko, Ecran EGA, 8 Slots. Px : 4 000 F. Hugues RENARDET, 1, rue N-CHAILLLOT, 57050 Metz. Tél. : 87.32.41.98.

Vds PC 200 Sinclair 512 Ko Ram, lect. 3 1/2 (720 ko) + moni. coul. CGA + joys + souris + MS DOS. Vds Lect. int. 5 1/4. Arnaud LANGLOIS, 8, rue René-Sale, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.17.96.

Vds origx Ability + 400 F, Flight Sim 3 : 200 F, Test Drive : 50 F ou éch. ctre Séquenceur Midi. Bruno DENIS, 138, rue Danielle-Casanova, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.18.33.

Urg. vds PC Amstrad 2086 30 Mo HD + lect. 3 1/2 + impr. OKI-182 : 5 500 F. access. ss gar. 3 mois. Valérie VIL-LART, en Escoute, 31290 Lagarde. Tél. : 61.27.91.99.

Vds PC AT 386 20 Mhz VGA couleur 1 Mo lect. 3 1/2 + DD 40 Mo + souris log. garantie. Px : 8 000 F. Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.

Vds Amstrad PC 1640 écran CGA, Disk Dur 20 Mo, lect. 5 1/4, très bon état vendu : 3 000 F. Etienne GRUYEZ, 39, rue Claude-Bernard, 59930 La Chapelle-d'Armenières. Tél. : 20.35.44.29.

Vds Lgs jx (Hits) origx (btes + notices) PC 5 1/4 de 60 à 150 F. poe. Patrick LASBENNES, 9, rue Séverine, 54250 Chamigneules. Tél. : 83.38.32.34.

Urgent ! vds PC 1512 DD CGA coul. TBE, 5 1/4 + clavier + souris + nbx jx (G. Court, etc.) + carte joy : 4 000 F pas sér. s'abt Julien REVAULT d'ALLONNES, 8, rue René-Aversser, 31130 Balma. Tél. : 61.36.54.63.

Vds PC 1640 5 1/4, HD 32 Mo, écran coul. EGA + souris, joys + nbx jx et util. + doc. TBE, le tt : 6 500 F. Christophe

POTHIN, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 34.78.68.02.

Vds PC XT, EGA coul. HD 40 Mo, lect. 5 1/4 + 3 1/2, 640 Ko, 8 Mhz, souris, joys, logs, px : 5 000 F. Philippe BOU-VET, Basse Folie, 49220, Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.

Vds jx PC 3 1/2, 5 1/4 dont Monkey 1, Indy 3, Wolfpack, Murder Space, MMI3, Startrek 25 Th, Pascal TRIBOU, 47/143, rue de la Louvière, 59800 Lille. Tél. : 20.74.23.78.

PC 5 1/4, 3 1/2, vds jx (ex. : Terminator 2 : 200 F, éducatif, util) Pierre ARRICOT, Le Bourg, 69170 Vaissonne.

Vds PC 386 SX VGA coul. 2 Mo Ram, 2 lect. HD 40 Mo gar. 2 ans. NB log. : 10 000 F. Philippe BERLIAT, 17, rue du Gare, 69001 Lyon. Tél. : 78.27.18.79.

Vds PC 386 SX, 20 Mhz, 4 Mo, Ram, DD 40 M. 2lect. + Co-Pro (387). Px : intéressant. Eric DELBES, 6, rue Jean-Macé, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.15.88.

Vds sur PC 5 1/4, 20 disques origx, util. + Doss de bnter, Px : 600 F + KT MSX, Winter Events. Px : 50 F, TBE le tt. Cyril CHAST, 7, rue Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.13.88.

Vds PC 1512 Amstrad DD coul. + nbx jx log. : 3 800 F à déb. Joelle PERNEE, 20, av. Otmus, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.70.93.13.

Vds PC S-VGA coul. 386 DX 33 Mhz, 4 Mo + 40 Mo DD + Sound-Blaster + souris + joys + jx gar. 8 mois. Loïc RILLBOT, CES de Olssery, 77178 St-Patoux. Tél. : (16-1) 60.01.04.36.

Amstrad PC 3086 HD, lect. 5 1/4 et 3 1/2 DD 30 Mo, écran VGA, coul. 14 CD + souris + Works II avec docs + licences. Px : 8 000 F. Damien LERAY, 2, rue Edmond-Rostand, 53950 Louverne. Tél. : 43.37.63.89.

Vds pour PC et compa. jeu Enquête policière : Top secret. Frédéric ROUYEYRE, Les Frégates, 106, rue des Pervenches, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.58.21.

Vds IBM PC VGA 256 C + 16 Mhz + lect. 3 1/2 haute densité + DD 40 Mo + Dos 5 + Microsoft mouse. Px : 8 000 F. Olivier JEAN, 32, rue Désirables, 14760 Bretteville-sur-Odon. Tél. : 31.74.70.64.

Vds PC 2086 VGA HR CD + lect. ext. 3 1/2, TBE + nbx jx et util. le tt : 10 000 F. Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joana, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.

Vds AT 286 12 Mhz, DD : 20 Mo, Ram 1 Mo, 2 drives 5 1/4 et 3 1/2, S-VGA, coul. Px : 5 500 F à déb. Lucien PILLETTE-COUSIN, 7, allée du Pouldu, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 50.50.43.72.

Vds PC portable, 640 Ko, 2 lect. + 20 Ko, MS Dos 3.2, GW Basic (LCD, CGA) (44 seulement). André BACQUET, 18, clos Dervais, 44400 Rezé.

Vds 2 jx sur PC, dble Dragon II : 125 F (ac. 250 F) et int. Soccer : 125 F (ach. 250 F) les 2 : 200 F. christophe MUYARD, 3, rue Dangeau, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.29.52.

Vds carte-mère AT 286-12, 1 Mo Ram + DD 20 Mo, TBE récent, px intérêt. Georges PAPADOPOULOS, 11, av. Val-diletta, 06100 Nice. Tél. : 93.52.86.35.

Vds jx origx PC 5 et 3, px bas, liste ctre tbr. rép. ass. Réal ROUGEMONT, 6, av. des Belges, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.39.96.

Vds PC 2086, 640 Ko, VGA 256 coul. 3 1/2, 3 1/4, Works, Windows, Basic, Trackman Logitech, Joyst. Px : 8 000 F. Jean-Christophe ANCELIN, 80080 Amiens. Tél. : 22.44.55.43.

Vds PC 386 DX 25 Mhz, Ram 2 Mo, DD 110 Mo, 2 lect. HD, écran S-VGA 1024 X768, souris, Soundblaster, nbx jx : 15 000 F. Xavier BARBOT. Tél. : 72.43.75.05.

Vds PC 286 + écran VGA + disk dur 30 mega + drive 5 1/4 et 3 1/2, état neuf + carte joyst. px : 4 000 F. Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.

Vds IBM PS/1 286, 1 Mo Ram, DD 42 Mo, VGA, coul. lect. 44 Mo + souris + modem + works. Neuf ! garantie 6 mois. Px : 6 500 F. Stéphane COMBES, 1, rue de Candale, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.16.27.

Vds PC Thomson compatible IBM/XT 10 Mhz + CGA + souris, lect. 5 1/4 + joys + nbx jx et logs, urgent. Stéphane VOLTO, Tél. : 91.93.76.14.

Vds PC 1512 coul. + souris + 2 drives + manuel + Desktop + nbx jx + housses le tt en excl. état. Px : 4 000 F. Loïc OFFREDO, 37, rue des Mardelles, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.21.01.

Vds PC 386-20, 2 lect. DD 40, VGA (1024 X768), T-peu servi, gar. 1 1/2 an + nbx logs (WC 2, Windows, Word) px : intér. Bernard MASSON, 55800. Tél. : 29.75.15.64.

PC Dual Data CGA 3 1/2 + souris + impr. jx et util. val. : 1 000 F, vendu : 6 490 F. Yvan MENNESSIER, 4, rue Beauséjour, 49570 Montjean-s/Loire. Tél. : 41.39.07.30.

PC 2086 VGA coul. DD 30 Mo Drives, 5 1/4, 3 1/2, souris, 2 joys, jx, Windows, Works, langages, etc. : 5 500 F. Paul-

Francis FRANCESCHI, 48, bd Rodocanachi, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.98.21.

Vds AT 40 Mo, 2 lect. 3 1/2 et 5 1/4, Kaizo, écran coul. VGA + écran mono, impr. panasonic, + souris + 1 clavier Azerty, Diff. Prg. Px : 17 000 F. Christophe ALOUSO, 3, rue Ferdinand Corrèges, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.29.94 (h.r.).

Vds Command HQ PC 3 1/2 : 200 F. Vds Planette Aventure sur ST : 100 F et joys, Speedking ST : 50 F. Jean-Luc DOTHÉE, chemin des Bouères, 63630 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.

Vds sur PC Wing Commander 2 : 180 F. Croisière pour 1 cadavre : 170 F. Aiban PICHON. Tél. : 93.47.86.55.

Vds PC XT Tandy 1000, 640 Ko, 3 1/2, cartes son et joy + souris + util. et Dos en Rom + CGA coul. étendu : 4 000 F. Jean-Marc LUCCHINI, 5, chemin du Petit-Pin-vert, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.11.00.

Vds Amstrad PC 1512 Mono DD 20 Mo + livres + bte rangt DK parfait état. Px : 3 500 F. Véronique CHEVILLAT, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.14.48.13.

Vds PC AT 286 12 Mhz, écran VGA, Dos 4.0, carte 256 coul., Soundblast, DD 40 Mega, souris, Joys, px : 9 000 F. Sébastien CHORAIN, 13, rue de la Croix-Faubin, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.88.49.

Vds PC 8088, 16 coul., carte son + impr. + nbx util. + jx : Px : 5 000 F à déb. Olivier VEGLIO, 14, rue Henri-Maréchal, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.32.53 (ap. 18 h).

Vds Carte-mère PC 286, 20 Mhz avec 1 M de Ram ctre DD et Floppies Intégrés + ctre joys. Px : 1 250 F (cause 386). Frédéric JAILLAT, 566, rue Pierre-Brossolette, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : (16-1) 21.49.10.49.

Vds jx PC : Rick 2, Loom, Die Hard, The Cycles, Populus. orig. Px : 160 F l'un. Laurent WILLIAME, 58, clos Tokay, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.08.31.

Vds portable PC Toshiba, T2100, écran Plasma, 2 lect., 720 Ko, Dos 3.3. Px : 2 500 F. Lucien PILLETTE, 7, allée du Pouldu, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.50.43.72 (18 h 30).

Vds pr PC Hear of China + Count Down + Chuck Jaeger Air

Combat. origx. Px : 250 F poe + lect. disks. Mickaël BEN-JAMIN, 7, rue Alexandre-Cabanel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.63.59.

Vds PC 286-12 5 1/4, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, Ecran VGA coul. + souris + impr. + util. + jx. TBE. Px : 5 000 F. Marc KERDAFFREC, 9, place Jean-Perrin, 44400 Nantes. Tél. : 40.75.40.72.

PC Compa, 386 520, 2 écrans claviers + impr. Fact B 3150, nbx logs PA 91, 142 000 F cédé, 30 000 F à déb. Hubert ROULHAC, 20, rue Lamartine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.81.37.97.

Vds PC 386 DX 33, DD 80, lect. 5 1/4, 3 1/2 + nbx log. px : 16 000 F, vds DD ext. 40 Mega. Px : 2 500 F. Cher. contact. Stéphane DECARME, 3, rue de la Bièvre, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.14.51.

Vds ou éch. logs PC 3 1/2, Planete Aventure-Ess Mega, Silent Service 2101 Win + vds charg. Canon BJ10. Philippe LIMOSIN, 5, rue Mozart, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.83.49.

Vds disk Dur interne pr PC. Px : 900 F (40 Mega, 28 MS) Paris et rég. uniq. Régis. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.

Vds jx PC : 5 1/4, 3 1/2 : Xenon 2, Wing Corrick 2, GP 5002, Monkey, Island, Loom, etc. Px : 45 F poe. Tony VOYAU, 57, rue de la Roderie, 44830 Bouaye. Tél. : 40.65.50.36.

Vds IBM PS/2 50 + DD 20M, + lect. 3 1/2 + VGA + 50 disks, pleins à craquer. Px : 9 000 F. Thomas SYLVESTRONE, 33, av. du Gl-de-Gaule, 91260 Juvisy. Tél. : (16-1) 69.21.60.21.

Vds IBM PS/1 386 SX, neuf (oct 91) ss garan, DD 40 Mo lect. 3 1/2, Windows 3.0 + carte Audio/Midi + joy : 10 500 F. Jean-Pierre MARECHAL, 2, rue de l'Eglise, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.01.14.59.

Vds IBM PS/1 + bte ext. + DD 30 Mo + 2 Drives + VGA coul. + cartes Adlib et joys + 1 Mo. Px : 9 000 F + Works 1 + Light Modem. Sébastien BUFFAULT, 18, rue Notre Dame, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.82.75.

Vds pr PC carte mère 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram + carte VGA coul. le tt : 1 500 F. Karim AISSAOUI, 71, rue des Reguidelles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.31.60.



Service minitel
3615 Code IFA

549, route Nationale • 59680 Cerfontaine • Tél. 27 65 58 11 • 27 65 86 11

Les meilleurs
logiciels du
domaine public

(pour Atari ST, Amiga et compatible PC)

Découpez ou recopiez ce bon de commande et renvoyez-le à :
I.F.A. • 549, route Nationale • 59680 Cerfontaine

Je commande :

- Le catalogue des logiciels du domaine public pour :
 Atari ST Amiga Compatible PC
- Le catalogue des logiciels originaux d'occasion :
 Oui Non

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je joins 10 F en timbres pour la participation aux frais de port

petites annonces

CONSOLES

Vds PC XT 640 Ko, 32 Mo, écran VGA coul. + impr. ai-
guilles NB + utils et de nbx jx : 7 000 F. **Antoine IMHOFF**,
16, rue de Penhièvre, 22000 St-Brieuc. Tél. :
96.78.36.81.

PC Amstrad 1512 + D.D 20 Mo, écran coul., manuels, 80 jx
dont nbx Hits. Px sacrifié : 3 500 F. **David RENAULT**, 133,
place des Eucalyptus, 95580 Margency. Tél. : (16-1)
39.59.17.36.

Amstrad PC 1512 DD coul. + souris + nbx jx, log. px :
4 000 F à déb. **TBE Joëlle PERNÉE**, 20, av. Otmus,
02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.70.93.13 (soir).

Vds PC lect. 3 1/2, D.D. 20 Mo, écran coul. VGA + nbx logs
+ souris + tapis + disques viérs. Px intéress. **Cyrille GANDAR**,
13, chemin des moissonneurs, 57380 Boustrouff. Tél. :
87.94.11.22.

Vds PS-2/8555.386 SX. 2 Mo Ram. VGA, DD 30 Mo, Visu
mono. TBE, cause max. 13 000 F. VGA coul., 1 000 F à
déb. **Frederic VENTRE**, Groupe MEC, E93, 78350 Jouy-
en-Josas. Tél. : (16-1) 39.67.85.80.

Vds jx PC 5 1/4 en BE + bte et not. Px entre 80 et 100 F
uniq. Région parisien. **Richard NGUYEN**, 12, rue Maurice-
Amoux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.11.81.

Vds PC 286-12, VGA mult. sync 800 X 600, DD 20 Mo, nbx
jx, utils. Falcon 3, Windows. Px : 6 500 F. **Christian DE-
NECHAUD**, Tél. : (16-1) 30.50.22.75.

Urgent ! Vds PC XT complet : 1 000 F. impr. + 2 lect. 640 K
+ jx + programmes + docum. **Jean-Marc RINALDI**, 6, che-
min des Mézanges, 1226 Thonex, Genève (Suisse).
Tél. : (19.41.22) 49.62.21.

Urgent ! Vds jx PC 5 1/4 et 3 1/2 (Mario Andretti, WC, ID II,
TD 3, Westphaler, Aracanthopole). Px pas cher. **Alexis
RANGEARD**, 3, rue du Stade, 57170 Château-Salins.
Tél. : 87.05.28.50 (ap. 18 h 30).

Vds jx PC 5 1/4 Crazy Cars 2, Pinball Magic : 60 F pce,
100 F les 2. dem. **Olivier OLIVIER GACH**, 4, rue Maillet de
Chassat, 19100 Brive. Tél. : 55.74.48.07.

Vds jx PC orig. 256 coul. Space Quest 4, Op. Stealth,
Monkey 2, Larry 5, Longbow, Px : 270 F, port comp. **Au-
drey IMBACH**, le ss-bois, n° 8 chemin du Jar de Rhodes,
13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.01.58.

PC vds éducatifs Adi + Nathan + jx Stratégie. **Wargames**,
Daniel LAFARGE, La Versanne, 38650 Sinarid. Tél. :
76.34.08.80.

386 SX 16 MHz, 2 Mo, DD 40 Mo, VGA, lect. 3 1/2 + 5 1/4
TBE, Sept. 91 + souris + Sound Blaster + Norton antivirus +
WC + FS 4 etc. : 10 000 F. **Jérôme BARBIER**, 92000 Clamart.
Tél. : (16-1) 40.94.04.07.

Vds CBM PC-I (disk s'14, écran monochrome, 2 clavi-
ers) : 2 000 F, ou éch. ctre disques dur pr Amiga. **Sté-
phane HANNEQUIN**, 2 bis, rue Contant, 93220 Gagny.

PC coul. 3 1/2 souris nbx logs : 2 500 F, éch. Simul. de vol
(PC ach. janv. 1990). **Jean-Luc BATY**, 86, rue Faidherbe,
93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.12.51.

THOMSON

Thomson T07 T08D, progs, orax, éduc. jx disk et K7
ou éch. ctre progs PC. **Julien**. Tél. : (16-1) 46.77.22.18.

Vds T08 + Disk + K7 + plein plein de choses. TBE, px ?
?, détail poss. : plein de choses rares ! **Olivier**, 92700 Co-
lombes. Tél. : (16-1) 47.80.87.14.

Vds jx sur T09 + 50 F pce, disponibilité ap. vacances Pâques.
Michel FERNANDEZ, 23, rue Abel-Vacher, 92190
Meudon. Tél. : (16-1) 42.29.32.26 (ap. 18 h).

Vds T08 coul. prise PériTel, 2 joys, souris, impr., lect. cass.
et disks. Nbx jx + livres prog. TBE, px : 1 500 F. **Raymond
ESNAULT**, 60, Grande-Rue, du 8-Mai 1945, 91430 Vauha-
lan. Tél. : (16-1) 69.41.86.50.

Vds pour T07, T07-70, cartouches originales compatible
T08, nbx logs, liste sur dem. **Michel ETIENNE**, 252, rue
de la Liberté, 59600 Maubeuge.

Vds Thomson T09, TBE, avec 5 jx + Classeur + mont. cou-
leur, pour + ds précision. **Stéphane CAILLOT**, 19, rue
Olympe de Gouges, 60110 Méru. Tél. : 44.22.28.80.

Vds pour T08, T09, nbx jx : 50 à 90 F + manette +
crayon opt. + revues / Titl. Micro news, Teo, Jet S. **Frédé-
ric SALVAN**, 37, bd de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. :
(16-1) 42.05.14.46.

Urgent vds Thomson T016 PC, 2 drives 1 dur 20 Mo + im-
prim. + logs + moule. 7 000 F à déb. **Jean-Michel FEVE**,
6, rue des Fouliques, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.28.50.

Vds nbx jx T08, 9, 9 + 7 disks 3 1/2 - 1 000 F. **Nicolas
GAILLET**, 41, rue du Dr-Siffre, 77930 Perthes. Tél. : (16-1)
60.66.12.82.

La PAO sur T08-9 + c'est possible. vds log. Le Journaliste
+ impr. PR 90612 M + divers : 2 500 F. **Vincent BES-
SIÈRES**, 42, rue Devic, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.23.22.

Vds T08 + mont. + lect. disk + impr. + 2 joys + 100 jx + ma-
nuel util. + crayon opt. Px : à déb. **Fabien RICHARD**, 2,
rue du Progrès, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.65.45.

Vds Sega Megadrive + K7 Super Monaco + Quack Shoot +
James Pond + Golden Axe 2 + manet. : 2 200 F (fac-
tures). **Aurélien BLAZY**, 65, bd Lannes, 75116 Paris.
Tél. : (16-1) 40.72.79.01.

Segamyst + 5 jx, Mickey, Wonder Boy 3, Rastan, le tt en
TBE, px : 800 F, dép. 59 si poss. **Jean-Sébastien DEWE-
VRE**, 24, allée du Triez, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. :
20.91.62.14 (le soir).

Vds Master System + 20 jx : 2 000 F. Vds jx (40) : 180 F
pce. Liste sur dem. Ach. prise périTel. Atari 800 XL. **Arnaud
MASSART**, 39, rue Armand-Malaise-Flohimont, 09600
Givet. Tél. : 24.42.76.93.

Vds Gameboy + 11 jx (Skate or Die, Batman, Racing + Lou-
pe + Sacchoe Micromania, le tt en TBE : 1 500 F. **Cyril
CUSSY**, 23, bd Edgar-Quinet, 92700 Colombes. Tél. :
(16-1) 47.82.60.24.

Vds Console Lynx. TBE + adaptateur sect. + Comlynx + 4
jx (Blue Lightning, Gates, Slime, etc.) Px : 900 F. **Antoine
DESMARIS**, 190, allée du Nouveau Monde, 34000
Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.

Vds MD Jap. + 3 man. + 9 jx (Sonic, Mickey, Sup. Mon. GP)
TBE : 2 800 F, poss. éch. ctre Amiga + ext. + man. + jx.
Gilles DAMBRIN, A. Rambaud, 36, rue des Fillettes,
93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.92.83 (poste
335).

Vds sur MD : G. Axe, ST Sword, Ghoul'n Ghost, SM GP,
Wres. War, T. Fors 3, PX : 240 F pce. Vds aussi Shining
Darkness : 390 F. **Maxence GUESDON**, 12, allée des
Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.

Vds ou éch. Segams 1, 2 man, 8 jx (Soccer, Tennisace,
Alex) TBE 91, ctre Coregrafx + 2 ou 3 jx. Val. : 2 900 F.
vendu : 1 300 F. **Nicolas MESSIEZ-PETIT**, 69, bd de
l'Hôtel de ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1)
48.69.32.73.

Vds Nec Coregrafx + 5 jx (1943 Bloody Wolf Shinobi
Down Load Violent Soldier) : 1 800 F + 1 man. **Julien
BARRY**, Les Segunies, 87200 Saint-Junien. Tél. :
55.02.01.64.

Vds Gameboy + jx (Duck Tales, Simpson's, Bugs Bunny)
px très intéressants. **Carole ETIENNE**, La Roche-Martin,
35500 Goven. Tél. : 99.42.01.38.

Vds Nec PC Engine + 4 bons jx : final Match Tennis, Power
Elevan, Dean Moon, Aeroblaster : 1 500 F, peu servi.
Alexandre. Tél. : (16-1) 43.08.87.85.

Vds 3D cons. K1 : 200 F. Super Cars 2 : 100 F. Kick
Off 2 : 100 F ou éch. 3D Kit + Super Cars 2 ctre ext. Mé-
moire. **Antonio PINTO**, 22, cité des Aulnes, 78250 Meu-
lan. Tél. : (16-1) 34.74.64.54.

Urgent ! Vds MD Jap. + Sonic + Wrester War + Eswat :
1 000 F. Vds jx Nec : P47, Wonderboy 2, World Tennis :
100 F pce. **Louis FLAMAND**, 18, rue d'Iena, 16000 An-
goulême. Tél. : 45.94.90.24.

Vds jx pour Core Grafx : 150 F l'un Down-Load, Super
Star Soldier, M. Hell, Dragon, Spirit Lyber Core. **David AN-
SELLEM**, 33, rue M.-Regnier, 75015 Paris. Tél. : (16-1)
47.34.73.78.

Vds Gameboy + Gremoins 2 + Gameligh + Duck Tales.
Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris.
Tél. : (16-1) 43.31.38.86.

Lynx II, 2 mois + 3 jx, très peu servie, ss gar. + adapt. le tt
cade à : 1 000 F, val. : 1 950 F. **Christophe REBOUL-
LET**, 172, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. :
(16-1) 49.37.60.00.

Vds sur Megadrive : Mickey, Ghoul'n G., Italia 90, Golden
Axe, Volley Ball, Centurion, Strider, Mystic Defender,
Populus, **Joseph CHEMALI**, 20, rue de la Fédération.
Tél. : (16-1) 45.77.71.66.

Vds ou éch. sur Nes Divers jx. Tél. : 48.67.39.98.

Vds Megadrive + 2 man. + 11 cart. dont Sonic, Immortal,
Saint Sword, etc. le tt vendu : 3 000 F. **Stéphane SILVES-
TRE**, 27, bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. :
91.51.49.52.

Vds 12 jx SMS : Sonic, Bubble Bobble, Mickey Px : 150 F.
Vds SMS : 300 F, Phaser : 100 F. **Sébastien CHANTE-
LOT**, 2, cité des Sports, 31270 Cugnaux. Tél. :
61.92.16.65.

Vds jx Gameboy : 100 à 150 F (Megaman, F1 Sprint) 2 jx à
200 F. Vds Amis sur Amiga : 180 F. **Cong-Minh HA**, 69,
rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.32.91.

Vds jx pour MD (jap.) : Alien Storm, Gynoug, Aeroblasters,
Batman, James Buster Boxing. Px : 250 F pce. **Antony
SOPENA**, Bel Air, 32000 Auch. Tél. : 62.05.49.14.

Vds Megadrive franç. + 11 jx + adapt. jap. + 2 joys le tt,
TBE : 3 500 F, Urgent à Paris. **Khaled KHELIFA**, 60, rue
Julien-Lacroix, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.49.09.98.

Vds MSX2 2 X 720 Ko + impr. + disks + moni. coul. + cart. +
livres + cadeaux : 5 000 F le tt. **Jean-Pierre CANTIN**, 7,
allée des Myosotis, 37270 Montouis. Tél. : 47.50.88.03.

Vds Nec PC Engine + CD ROM + carte Super CD + jx. R-
Type, Sorigan, etc. + Quintuplex + 2 joy. Px : 3 500 F. **Dam-
ien FALIPH**, Le Phébia, av. Samuel-Bassaget, 34280
Carnon. Tél. : 67.50.64.20.

Vds Megadrive franç. + 16 jx (EA Hockey, SMGP, Moon-
walker, Foot, Basket et de nbx autres. Px : 4 800 F + 2
man. **Eric ARMANET**, 105, chemin Fontaine-de-Gui-
gue, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.21.47.

Vds Gameboy TBE août 91 + 2 jx : 450 F. **Mathieu CAR-
RIER**, 23, av. Victor-Hugo, 93320 Les Pavillons-sous-
Bois. Tél. : (16-1) 48.47.74.57.

Console Nintendo + Zelda + Top Gun + Turbo Racing ss
gar. Px inters. Urgent. **Stéphane GRALLE**, rés. Les Vi-
gnes, 91, av. du Belvédère, 93310 Le Pré-St-Gervais.
Tél. : (16-1) 48.46.34.22.

Vds Coregrafx + 4 man. + 5 jx : 2 000 F. Vds jx : 100 F.
Jean-François CAILLE, 7, chemin du Haut dos, 88500
Hymont. Tél. : 29.37.27.72.

Vds Nec + 6 jx : Out Run, Final Soldier, Populus, Dead
Moon, Super Star, Soldier. Px : 1 800 F à déb. **Bertrand
LAFENETRE**, 77, rue du Bal-Champêtre, 27400 Lou-
viers. Tél. : 32.40.13.59.

Vds Console Lynx neuve : 600 F port compris + 2 jx of-
ferts. **Pierre RICHARDOT**, 30, rue de la Grande Cote,
88340 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.

Vds Coregrafx + 2 jx + 2 man + dédoubleur : 800 F et 9 jx
Nec, 4 jx Sega MS, 2 jx Nes, px : 180 F pce. **Antoine JAN-
NIN**, 12, rue du Midi, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.46.62.

Vds Lynx + Alim + câble + access. + 9 jx : 1 400 F (sur Nan-
tes). **Olivier BIETRY**, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-
Herblain. Tél. : 40.76.55.39.

Stop. Vds 40 jx Megadrive de 200 à 300 F pce, sur Lyon
uniq. **Dominique PERRODON**, 7, rue Clément-Michut,
69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.25.39 (20 h à 21 h).

Vds Megadrive franç. (Noël 91) encore ss gar. + 2 man. + 1
jeu (Mystic Def). Px : 900 F. **Frédéric REINA**, Frontenay,
39210 Voiteur. Tél. : 84.85.26.55.

Vds MD (franç) ss gar. + man. + adaot. jap. + 4 jx (Sonic, ST
of Rage, Raiden et Jew Master) ou éch. ctre A500. **Miguel
DOS SANTOS**, 5, av. Zephirin-Camelinat, 77176 Sa-
vigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.84.33.

Urgent ! Vds Nes + 2 man. + 3 jx (Robocop) 950 F, pas sé-
rieux s'abstenir. **Eric GAY**, Feyenoors, 82140 St-Antoni-
noble Var. Tél. : 63.30.62.21.

Vds SMS - 2 man + 5 jx (Gorvellius, Apf, Psychoball, Cali-
fornia Games, Globalaid) + Plangol + Embolox. Px :
900 F. **Cyrille SUDRAUD**, 5, rue de Folsnard, St-Cyrs-
sous-Dourdan, 91410 Dourdan. Tél. : (16-1) 66.56.46.63
(18 h - 20 h).

Vds sur PC Engine Nec Legendary Axe + Tale of Monster
Path. I et II : 390 F. **Florian PAMBRUN**, 24, rue Léon-Frot,
75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Ech. Gamegear + Mastergear + secteur + 1 jeu ctre Carte
+ écran VGA ou poss. MDD 40 Mo ou poss. Partie
SCHALK, 1, rte de Corbeil, apt 141, 91180 Saint-Ger-
main-lès-Aparjon. Tél. : (16-1) 64.90.68.37.

Vds ou éch. Goemon Fight sur Super Famicom : 400 F. Ur-
gent ! **Olivier BERTUGLI**, Rte des Favieres, 83200 Tou-
lon. Tél. : 94.27.26.97.

Vds Sega 8 bits + 2 jx + 8 cart. + Pad + joy + Phager + péri-
Tel. Px : 1 500 F (ou éch. poss.). **Frédéric MORARD**, 51,
rue du Pont, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1)
45.76.05.78.

Vds Console Megadrive neuf garanti 10 mois + 3 jx. Sonic,
Super Shinobi, Shining Darkness, le tt : 1 600 F. **Phala-
Duc LU**, 26, rue du Dr. Perlis, 93600 Aulnay-sous-Bois.
Tél. : (16-1) 43.84.45.92.

Vds Megadrive + 4 jx + joys le tt en TBE : 2 300 F. **Thierry
BOURDEAU**, 545, rue des Grillons, 69400 Villefranche-
sur-Saône. Tél. : 74.68.06.92.

Affaire ! Vds jx Nintendo : 200 F. Megaman, Rygar, SMB,
les tortues, Blackmata, Protector, Port gratuit. **Laurent
KUBASKI**, 16, hameau de Kerguillo, 29820 Bohars.
Tél. : (16-1) 98.03.48.32.

Stop ! Vds Nes - 2 man. + Zapper 10 jx (Mario 1, 2, 3, Blaes-
de of Steel, Simpsons) val. : 4 300 F, vendue : 1 800 F.
Benjamin DESHAYES, 10, rue Renault, 92240 Malakoff.
Tél. : (16-1) 46.57.24.28.

Vds Nes + 7 très bons jx (Mario 3, dble Dragons 2, Mega-
man 2 + Nes Advantage + bte rangé 10 jx. TBE. Px :
3 500 F. Px vendue : 1 600 F. **Alexandre CORCIA**, 12, al-
lée du Plateau, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1)
43.01.98.06.

Vds jx NFS, A. 500, Awe 20, Capt. Unreal, Maupiti, CRS,
PR, Cad, Powermonger, Anoth. World, Chaos, Wings :
120 F pce. Pour Atari CSB, Silent, Dung, 20 000 L. Miers,
2 joys. Px spécial pour l'ensemble. **Michel**. Tél. :
29.34.24.11.

Vds jx pour Amiga à px Super sympas. **Philippe DENI-
ZOT**, 68 b, rue Mirabeau, 25000 Besançon.

Vds sur Nes DD II : 200 F, Mario I : 150 F ou éch. ctre au-

tres jx ou alors éch. Lanes + 2 jx : 300 F, ctre Megadrive
franç. + 1 jeu. **Laurent DI-SARNO**, HLM, Romain-Rol-
land, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.46.07.

Vds jx MD - Toe Jams Earl, Sonic, Wonderboy 3 : 3 600 F
pce. **Pierre-Yves LIAGRE**, chemin des Prés, 26000
Tain-Hermitage. Tél. : 75.08.19.76.

Vds ou éch. sur MD Sonic, Mickey, Centurion, Strider +
vos Gameboy + 5 jx (DuckTale, Mickey), px : 1 100 F à déb.
Aurélien FLAMENT, Montée de l'Eglise, 26240 La Motte-
de-Galaure. Tél. : 75.68.46.26.

Vds GX 4000 + jx Crazy Cars II, Fire et Forget II, Burnin
Rubber + Man Fast Winner Turbo II. Px : 1 000 F. **Joffrey
RENAUD**, La Sapinière, 25210 Les Fontenelles. Tél. :
81.43.76.02.

Vds PC Engine GT + Klax ou FI Circus 92 : 1 500 F. Fou éch.
ctre Neo Geo. Vds jx Nec. **Fabrice BINET**, 36, les Ci-
rolières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Urgent ! Vds sur MD : Phantazy Star 3, val. : 600 F cédé à
: 350 F. **Nicolas GHERIER**, 139, rue R.-Salengro,
93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.16.74.

Console Nec Coregrafx + 3 jx. Rock on, Vigilante, Som
Son 2. Px : 900 F. **Dufroux Samoel**, rte de Reton, l'Im-
maculée, 44000 St-Nazaire. Tél. : 40.70.66.84.

Vds Neo-Géo + 8 jx : 2 000 F + vds Super Famicom + 5 jx.
Px : 1 600 F + vds Amiga 4000 avec 500 jx : 2 100 F. **Ar-
med DIB**, 32, av. de la Liberté, 94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (16-1) 43.76.99.64.

Vds Lynx + 3 jx + adaptateur Secteur. Px : 900 F. Vds aussi
Gameboy + 3 jx. Px : 650 F. **Stéphane DUBOIS**, 9, allée
des Thuays, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1)
64.68.16.48.

Vds. ach. éch. jx super Famicom. **Christophe BAK**, 9, rte
de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vds jx Nec : Winninghot, S. Volleyball TV Sport Foot, Adv.
Island, Reg. Paris. Vds jx SFC : Sup. Ghoul's Ghost + F.Ze-
ro. **Michel 92120 Montrouge**. Tél. : (16-1) 46.57.93.43.

Vds Gameboy + Simpson + F1 Race, Tortue Ninja + Su-
permarior + Alleyway + Tetris, Px : 1 100 F. **MASSON Xa-
vier**, 17, rue de la Closerie, 78240 Chambourcy. Tél. :
(16-1) 39.65.19.42.

Vds Megadrive franç. Manet. 5 jx. Px à déb. **Jonathan
BERVAS**, 5, rue des Magnolias, 78990 Elancourt. Tél. :
(16-1) 30.66.03.27.

MD Franc. + 6 jx + 2 joys. Px : 2 000 F (Lakers, EA
Hockey, Volley) ou éch. ctre Amiga. **Frédéric**, 1, allée Car-
peaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1)
48.80.62.51.

Sega MS, 5 jx, 2 man + pist. Px : 1 200 F. **Christophe
LEONETTI**, 15, rue Vendôme. Tél. : 76.03.31.21.

Nec GT, portables, ss gar. + 2 jx : 2 000 F. **Luis DA SILVA**,
18, rue Thiers, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.31.86.21.

Vds Megadrive + 8 cart. + 2 man. + adaot. jap. px : 2 800 F.
Mikael DROUIN, 1, allée des Moulins l'Abbaye, 91100
Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.04.84.

Vds sur MD : Eswat (jap.) : 150 F, Mickey : 250 F. Ghost-
buster : 250 F ou éch. ctre autres jx (px à déb.). **Nicolas
MERCIER**, 74 bis, rue de Gaulle, 90850 Essert. Tél. :
84.28.69.17.

Vds Nec GT + 16 jx, vente séparée poss., faire offre, éch. jx
Nec aussi poss. (16-1) 43.64.42.65.

Vds jx Nintendo. Px : 200 à 250 F. Zeld. 1 + 2, dble
Dragon 2, Shadow Warriors, off Road. **Bruno PINEL**,
Thiernay-La-Ferrière, 58160 Imply. Tél. : 86.58.44.99.

Vds Nintendo + Bionic Commando + Mario Bros 1 + Duck
Hunt + pist. + man. Px : 700 F. **Mathieu POUDAT**, 29, al-
lée Jean-Philippe RAMEAU, 44800 St-Herblain. Tél. :
40.76.34.96.

Vds Megadrive + 2 man. + 6 jx, px : 2 800 F. **Sébastien
LUDMANN**, 6, av. du Parc Clémenceau, 57340 Mor-
hange. Tél. : 87.86.12.80.

Vds Gameboy + Casque + Comlink + Tetris + Spiderman tt
en TBE. Px : 650 F. Vds Westphaser PC 5 1/4 neuf. Px :
200 F. **Olivier COLLOMP**, 7, rue des Mugnets, 26200

petites annonces

DIVERS

Vds Gamegear + 5 jx. Sonic, Donald, Golf, Sluper GP, Col-lums) + Adapt. 1 800 F. Bertrand RENAUD, 5, rue Jean-Casse, 60160 Thiverny. Tél. : 44.25.69.62.

Vds Cons. Master System + 2 man + 6 jx : Snap Shot, After Burner, Ace of Aces, le tt. : 1 000 F. Eric POTHION, 22, rue Voltaire, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.45.32.

Vds Sega Master System + jx (Sonic, etc.) + pist. + 2 man. + câbles val. : 7 600 F. cédé : 3 700 F. Joël GOLDMAN, 200, rue Saint-Jacques, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.29.72.10.

Vds Gamegear + 5 jx + master Gear : 100 F. Vds Gameboy + 4 jx : 650 F. Michel VALDIVIA, 86, rue du Moulin-vert, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.88.87.

Vds Nes + 3 jx (Bionic Commando, Mario, Duck, Hunt) + GX 4000 (2 pads, Burnin' Ber) + phaser Nes : 1 350 F (ds embal. d'orig. parfait état). Karim. Tél. : 48.38.29.31.

Vds sur SMS Indiana Jones : 150 F, Eddy Boy : 90 F sur Fets sur Gamegear : Out Run : 130 F et d'autres ou éch., ach. jx Sega, Sébastien CAUVIN, 34, rue Henri-Dunant, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 45.51.25.77.

Vds jx Nec : 150 F Coregraf : 900 F, dbleur : 90 F. Vds Megadrive Jap, 2 man. : 1 000 F. jx : 250 F. Michael ALMON. Tél. : 48.46.30.89.

Haïte ! Stop ! Vds jx sur Nes, Top Gun 2, px : 200 F. Nicolas MIGNOT, 68, rte de Domont, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.35.15.83.

Vds PC Engine + 2 pad + Quintuple + Shinobi + PC Kid 2 + Neutopia 2 : 1 000 F. CD Rom + system Card 2 : 1 500 F. Guillaume. Tél. : 48.37.37.38.

Vds Console Sega Master 1 + Rapid Fire + 2 man. + control Stick + 13 jx Rastan, Mickey Shinobi, etc. Grégory GARBAROVITSCHEV, 55, av. de la Belle Gabrielle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 84.77.09.45.

Vds Console Game Boy avec 21 jx dont Duck Tales, Bart Simpsons + Access : 2 700 F à déb. Frédéric MORVAN, 59, rue d'Andréy, 78570 Chanteloup les Vignes. Tél. : (16-1) 39.75.08.02.

Vds jx Megadrive (Strider, Shinobi 2, Fantasia...) vds aussi Nes ss gar. : jx MD : 200 F. Nes : 350 F. Uniq. sur Paris, Ahmed MAZOUZ, 17, rue Bethisy, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.15.64.

Vite vds sur Gameboy, Tortue Ninja 1 + GOLF : 100 F l'un. Vds sur ST Strider 2 + Final Fight. Philippe MAZIERES. Tél. : 61.53.77.31.

Vds jeu Megadrive (Shadow Dancer Last Battle : 250 F pce ou 450 F les deux. Stéphane GARCIA, 2022, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.67.09.

Vds Coregraf + transfo + manet. + 8 jx : ss gar. : 3 000 F ou éch. ctre 2 jx Neo-Geo. Roland FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.10.73.

Vds Sega MS + jx Populous Basket + 6 autres, état neuf. Henri BASSAGET, 8, allée des Coteaux, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76.05.68 (ap. 18 h).

Vds Megadrive jap. + 6 jx (Quackshot, GP Monaco, Thunder Force 3) ss gar. (9/4/92). px : 2 500 F. Ludovic LE TELLIER, 6, rue du Chevaleret, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.08.75.

Vds Megadrive jap. avec une man. et 6 jx, dont : Q. Shot, EA Hockey, Toe Jam and Earl, Eswat, etc. Px : 2 750 F. Hakim BEN LAKHDAR, 6, quai Fernand-Saguet, 94700, Tél. : (16-1) 43.53.22.44.

Vds MSX2 + impr. + music Module + 300 disques + cart. + livres. Px : 3 500 F. Stéphane LASSAUX, 20, rue Roger Salengro, 08160 Flize. Tél. : 24.54.54.06.

Super Tennis : 360 F, Soulblader : 450 F, Fi, Exhaustif : 450 F sur Superlamcon. Jx neufs, urgent ! Christophe DE ZAN, Aiton, 73220 Algebelle.

Vds Megadrive jap. + 2 man. + adapt. jap. + 4 jx (Sonic, Eahockey, Quackshot, Wrester War) Tél. : 1 800 F. Jérémie MATTHEY, Las-Ayats. Tél. : 93.79.16.04.

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 12 jx (RF 3, Sonic, Street Mercs, etc.) px : 2 500 F à déb. Charles QUATRE-BOEUF, 9, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.59.23.

Vds MSX2 Philips (Lac. de Disks. 2 ports Cart.) + jx + util. + câble + livres + man. le tt. : 2 500 F. Sébastien FUCHS, 38, rue de l'Eglise, 51160 Hantvillers. Tél. : 26.59.31.60.

Vds Gameboy + 4 jx (Tetris, TMNT, Bugs Bunny, Ducktales) TBE : 7 mois, val. : 1 400 F, vendu : 900 F. Guillaume POIRIER, 35, rue Martin-Lutner-King, 61600 La Ferté-Macé. Tél. : 33.37.05.93.

Vds pour Megadrive franç. Alien Storm : 200 F et Revenge of Shinobi : 200 F. Alain. Tél. : 60.17.03.37.

Vds 20 hits Nec entre 200 et 250 F : Populous, PC Kid 2, Final Match, Ninja Spirit, sur Paris. Laurent YIM, 77, rue Meissonier, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.61.84.

Vds Gamegear + adapt. + 2 jx ss gar. peu servi : 800 F. Ludovic NOVAK, Neuilville, 08300 Rethel. Tél. : 24.38.92.04.

Bte à rythmes Yamaha RX7 : 16 canaux Midi, séquenceur, sons PCM, TBE : 1 200 F. Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 76390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.

Vds 31 Tilt du N°69 à 100 : 15 F. le lot : 400 F, 12 Generation 4 du N°8 à 20 : 15 F. le lot : 150 F + Micros Nes. Laurent THENOT, 5, allée Eugène-Delacroix, 91270 Viigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.82.32 (ap. 18 h).

Vds Op. Stealth : 250 F, BTT F3 : 200 F, Fiendish Freddy's : 150 F, px à déb., éch. poss. Florian LACOTE, La Faverie, 49280 Saint-Christophe-du-Bois. Tél. : 41.56.93.32.

Barrettes SIM 512 Ko : 60 F pce. Joël. Tél. : (16-1) 48.36.09.85.

Vds vélo Decathlon TBE, taille adulte. Sébastien JACQUEMET, 55, rue des Ecouvilliers, 76700 Clonfians-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.80.59.

Vds jx orig. sport, avent, simul., act., compil. entre 50 et 150 F, sér. + rapid. Stéphane PRINCE, 11, rue des Alouettes, 62000 Arras.

Vds imp. jet d'encre 132 col. + tt texte Excellence neuf 03/92, px à déb., cher contact notes. Olivier LANRIVAIN, 44000 Nantes. Tél. : 40.12.13.56.

Vds traductrice 5 langues gar. neuve, embal. orig. : 360 F port comp. Roger LORRAIN, 23, rte de Freretfrans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.

Vds compil. de log. 199 F. Doc. ctre 3 titres à 2.50 F. Richard SOUBEDEAU, Massérac, 44290 Guéméné-Penfag.

Vds org. DRDOS 6.0, WC2 et nbx autres jx + rech. cont. Ecr-moi. Guy WEIBEL, 52, rue Albert-Camus, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.26.38.

Stop ! Vds ou éch. à ts bas px : Tip Off, Face Off, Final Blow, Mega Twins, First Samurai, Turtles 2, etc.). Alexandre SAGE, 14, rue du Général-Leclerc, 70000 Navenne. Tél. : 84.75.42.29.

Vds DDH : 900 F, carte FO-DOS : 200 F, tuner, radio-réveil : 200 F, K7 orig. 20-4 de D7 orig. 50-70, liste ctre env. brée. Laurent VANNIER, 55, bid Barbès, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.45.47.

Vds monit. 1084S (2 500 F) + 11 jx (val. : 3 000 F) + 2 500 F le tt ou sép. (peu utilisé). Frédéric GUILBERT, 30520 Saint-Martin-de-Valgalgues. Tél. : 66.78.66.57.

Stop affaire ! Vds carte 2 entrées joy + Elvira. Faire offre. Fabrice BRAILLON, 46, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.37.88.

Dément ! Vds Jet Fighter 2 : 80 F, Test Drive 3 : 100 F, Wing Commander : 150 F, Elvira : 150 F et 30 autres ! Fabrice BRAILLON, 46, rue du Verger, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.37.88.

Vds monit. coul. Philips CM 8802, px : 1 000 F + imp. Star LC 10 coul., px : 1 400 F peu servi, le tt en fore. Laurent ESPESSO, 74, bid du Montpensance, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.35.22.37.

Vous recherchez des jx pour rompre la monotonie ? contactez-moi, je vous conseil. judic. Yoann JANVIER, 8, allée Antoine-Watteau, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.30.78.

Vds jx orig. (ADS, Storm Master, fascination, Croisière pour un cadavre, Monkey island, Powermonger, etc.). Nicolas MEALARES, 13, av. Guillaume-Appolinaire, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.48.92.

Vds imp. Epson FX100IBM Propriétaire avec câbles à partir de 700 F. Pascal DELLISTE, 10, rue Mercuro, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.85.26.

Vds monit. SC1425 : 800 F + imp. Star LC 10 : 800 F + synth. Roland D20, TBE, 2 ans : 5 800 F. Frédéric RI-VET, Le Breuil, 42740 Doizieu. Tél. : 77.20.95.28.

Vds Victor 286 + cop. math. 80287 + 1 Mo + DD 33 Mo + lect. 1.4 Mo + VGA coul. + imp. + Adlib + souris + log. : 8 500 F à déb. Jacky PRUDHOMME, 13, rue du Moulin, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.35.95.

Vds Grand Prix Formula one de Microprose au px de 320 F seul. Christophe BARTHELEMY, 6, rue Charlie-Chaplin, 21000 Dijon. Tél. : 80.50.11.13.

Imp. Citizen Swift 24 + kit coul. + bac FS à FS + ext. 32 Ko + rubans + support 7/29/91 ss gar. : 3 000 F. Yves NICE, 5, allée de la Plaine, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.27.97.

Vds monit. coul. prise péritel, px : 2 000 F (px à déb.) + vds jx pour Exevision. Frédéric SOULLIOT, 74, rue Dupuis, Auble et Espessas, 33240 Saint-André-de-Cubzac.

Vds ZX Spectrum + microdrive avec microdisquettes + jx : 1 000 F. Jérôme MARCHE, 1, rue Charles-et-Robert, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.61.15.

Vds Star LC24-200 imp. à 24 aig. coul., gar. encore val. 6 mois : 2 800 F (quasi neuve). Eric ROBERT, 22, rue Adam-Ledoux, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.47.18.

Vds DD SCSI 120 Mo. état neuf : 2 490 F. Stéphane. Tél. : 68.27.33.54 (le W.-E.).

Vds imp. de bureau port. Canon BJO1e neuve, jamais serv. val. : 2 800 F, px à déb. David CADIARD, 127, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.04.94.57.

Vds mon. coul. 1084P péritel : 1 000 F. Vds mon. coul. CTM644 péritel : 800 F avec frais de port. ach. jx. SFC, Benjamin BOULET, rue des Peyronnies, 58400 La Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.19.09 (W.-E.).

Vds au + offrant : Megaflex 30 + scanner Handly Type 4 + Supercharger (1 Mo) + SC 1425 + lect. ext. 3 1/2 (mat. comp. Atari). Amador HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, 25700 Valentigney.

Vds orig. : Dragon Ninja, Robocop, Ghostbus 2 et autres : 70 F pce, les 3 : 200 F. Cher. Degas Elite moins de 100 F. Ech. Xavier THO, 28, bid Garibaldi, 69170 Tarare. Tél. : 74.05.03.51.

Urgent ! Vds Handy Scanner Type 10, ss gar., TBE, servi 2 fois, px intéressé à déb. Jean-Etienne DURAND, 628, rue de Saint-Vallier, 71410 Sanvignes. Tél. : 85.67.16.37.

Vds monit. coul. BE : 500 F. Stéphane GAILLARD, 6, rue des Fonds-Verts, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.41.86.

VIC 20 PAL + ext. 3K, 16K, lect. K7, 3 jx ROM, 100 jx K7, cours Basic, etc. 500 F à déb. Collectionneurs. Joseph CORNEC, 31, rue Carves, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.61.23.

Vds WWF, Turtle 2, Fascination, Ciscoheat, Moktar, Pre-historic, Space Ace : 150 F et SM1 + SM2 pour 150 F. Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09.

Vds King Quest 5, org. px neuf : 445 F, cédé à 190 F. Fabien MIRA, 14, jardin de la Licorne, 83240 Cavalaire.

Orgue SXK-200 + housse + pied, le tt en TBE, convient pour dx, ou expert, neuf : 7 500 F, cédé : 3 000 F. Paul DE AZEVEDO, 39, rue Principale, 67360 Durrenbach. Tél. : 88.90.25.72.

Vds écran Philips type CM 8801, px : 1 500 F, seul. Paris et région paris. Guillaume BIUNS, 80, bid Serurier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.43.69.

Vds 95 disques 5 1/4 contenant 200 jx et 50 util. + disk vierges. Px : 1 000 F à déb. Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah-Bernard, 79200 Châtillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.17.54.



Cher. imp. 24 aig. ou jet d'encre et ext. 512 Ko à bas px si poss. dans rég. Paul LUNETTA, chem. de Saint-Roch, 13430 Eyguières. Tél. : 90.57.94.12.

Ach. Neo-Geo + 2 man. + card + soccerbowl + Bowling + A502, etc. Etudie ttes prop., rep. ass. Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux-La Defense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.

Cher. log. de jx pour T08. Bernard ROUSSEL, 17, Les Chênes de la Possession, 33380 Marcheprime. Tél. : 56.23.19.51 (heures repas).

Ach. PC 286-12 + souris : clavier 102 L (env. 2 000 F), ailment. lect. 3 1/2, DD 40 Mo, carte VGA, écr. mono. Guillaume MULLER, 21, rue du Val-de-Grace, Paris. Tél. : (16-1) 43.25.92.25.

Ach. ou éch. jx sur Amiga. Env. listes. Merci. Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.

Help ! Rech. désesp. ext. de mém. pour Atari 520 STE. Membre de rép. vite (512 K). Guillaume TUCCINI, clos de l'Isle, chem. des Precheurs, 13200 Arles. Tél. : 90.93.63.66.

Ach. jx Gameboy 100 F maxi, sauf TMNT, Spiderman, Gargoyle, Tennis, Bble, Dragon, MG Man 2, Duck Tales, Snopy, Olivier CHARMES, 3, imp. de la Hulotte, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.50.88 (ap. 18 h).

Rech. pour Amiga 500/1000 jx et util. à bas px. Philippe GERSTEL, 14, rue Chailion, 92390 Villeneuve-la-Garenne.

Ach. pour Amiga Lode Runner. Gerard DEMET, 14, rue de la Liberté, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 45.28.73.43.

Ach. Sonic et Street of Rage : 250 F max. sur Megadrive chapt. Jean-Charles SANDRE, 2, rue de la Veillée, 92002 Paris. Tél. : (16-1) 30.72.04.

Vous cher. des ntés sur Atari ? Alors cont. moi ! Arnaud VALETTE, 988, av. de Montech, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.00.73.

Vite ! Mon Amiga veut dx urgent ! Il a faim ! Ayez pitié ! Env. vos offres ou tél. Cedric DE CROZANT, 47, bid Gar-

risson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.30.83.

Ach. ord. d'échecs par excellence ou constellation forte : 500 F max. FX DEFRENNE, 6, rue Boileau, 59650 Villeneuve-Astcq.

Ach. A500 avec souris au px de 1 000 F, frais d'env. comp., s'il est jointé à 1 Mega : 1 200 F. Benjamin MASSIS, 6, chemin des Gonies, 84310 Mories-les-Avignon. Tél. : 90.33.39.38.

Ach. sur Amiga doc. de 3D construction kit. Red Baron. Deluxe Paint 4. Disney Animation, la doc. 50 F. Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.81.99.

Ach. jx Master System : Psycho Fox, Dynamite Dux, Italia 90, Moonwalker, After Burner, de 100 à 200 F, vds jx NES : 200 F. Renaud PEREIRA, 35, av. Kennedy, 59800 Lille. Tél. : 20.52.22.44.

Ach. jx sur STE, éch. dans la France. Déb. bien. Abien-tôt ! Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillet, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.10.72.

Ach. pour C64 lect. disk 1541 max. : 500 F. Thierry FREY-CENET, 11, rue du Baou, 43600 Les Villetes. Tél. : 71.66.50.70.

Ach. jx Lynx et Megadrive PGA Golf, Quackshot, Warbirds ou autres, faire offres. Patrick LOPEZ. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80.

Ach. Gamegear bon état. Cher. cont. sér. sur A500. Hooi TEH, 74, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.18.31.69.

Ach. photocopies des cartes aériennes de FS4 sur Mac ou PC et cher. Designer + ATP + autre sim. sur Mac. Laurent MONTAGNAC, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.27.64.

Ach. sur Amiga org. de scult. 3D junior ou autre log. de modelisation et rendering (bas px) Benoît VANDANGEON, 16, rue des Pivins, 49080 Lapointe. Tél. : 41.77.16.24.

Amiga ach. jx orig. Metal Master, Lucien LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.

Cher. jeu Lynx : Rygar ou l'éch. ctre Pac-Man. Frédéric BERNARD, rue des Forgerons, 68420 Gueborschwhir. Tél. : 89.49.25.31.

Ach. tres bas px jx sur Atari STE, faire offre, env. courrier avec liste. Rémy DONADELLI, Les Vieux Prés, 84350 Villavaire.

Ach. A500 (1 3) : 1 500 F, rég. Paris. Gilles MOUCHARD, 23 bis, rue de l'Aqueduc, 28130 Houx. Tél. : 97.32.39.25.

Ach. Gamegear ou Gameboy avec ou sans jx à bas px, rég. Bretagne si poss. François LE HENAFF, 6, rue des Iles, 22220 Trégueux. Tél. : 96.92.22.30.

Terre & Conquerant, Conquest of Camelot, Silk Fred, Back to the Golden Age, Obitus, Beast II, Stryx, Ballix, Baal, Infestation de psychosis, Amiga 500 1 Mega, Jan-Mark VI-GNE, 6, rue de la Gare, 30410 Molières-sur-Cèze. Tél. : 66.24.15.08 (heures repas).

Pour T07-T08 cher. lect. disk 3 1/2, DD 90-352 + câble + livre Logo des ailes pour l'esprit. Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.

Déb. sur PC cher. contact ach. poss., merci. Gilles COTTRET, 15, bid Cordier, 02100 Saint-Quentin.

Ti micro années 80-90 bon état. CPC 6128 cher. contacts, progr., jx, livres de prog. Stéphane METAIHRE, Le Minjon, 31420 Aurignac. Tél. : 61.98.66.28.

Ach. Space-Rogue sur Amiga et vds disques sur C64. Dominique SANTOS, 15, rue de la Lohière, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.40.56 (ap. 17 h 30 ou repas).

Ach. Amiga 500 + ext. + joy + jx + util. + bitier rgt. le tt : 1 500 F, merci à tous. Christophe MERY, 15, rue la Bruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.31.14.

Atari ST cher. Bard's Tale 2 et 3 et ts autres donjons même ach. André DECLOTRE, 7, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.50.29.

Au secours ! Cher. Tilt, N° 68 désespérément. Blaise DAURES, 2, rue Victor-Hugo, 81100 Castres. Tél. : 63.72.16.85.

Cher. généreux donat. d'un ZX81 et/ou périph. (mém., livres, imp., etc.), merci. Romain GORA, 4, les Coteaux de Veline, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.

Pouvez-vous m'envoyer de quoi toucher à la micro ? Vieux micros et mag. bien. Merci. Monsieur GORA, 4, les Coteaux de Veline, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.

Ach. act. N° Tilt (ou autres) parlant du C64 comme on parle de l'Amiga (ou presque). merci. John RUSILLON, rue de France 86, 1004 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.37.87.79.

Ach. Captive pour PC ou éch. ctre orig. d'autres jx réc. Dominique BECKER, 29, imp. du Boesader, 57150 Creutzwald. Tél. : 87.02.04.03.

Rech. jx orig. : Defender of the Crown et Pirates, Amiga. Luc LEGARLANTEZECK, EA 2137, BA 721, P9202, 17133 Rochefort-Air.

Cher. jx petits px (20 F max.). Olivier BILGER, 20, rue Sa-

di-Carnot, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 40.95.17.89.

Ach. pour 520 STF, carte sonore et barette mém. 512 Ko (sur STF). Ludovic STASIACZYK, 266, av. Maurice-Garin, 80470 Saint-Sauveur. Tél. : 22.51.91.14.

Ach. Md fr. ou jap. + 3 jx min. sauf très bons jx. Px : 1 000 à 1 800 F suiv. le nbre de jx, 2 man. si poss. Tamatoa YAO, rue du Général-Pujo, 33240 Saint-Gervais. Tél. : 57.43.24.71.

Ach. anc. N° de PC Magazine (42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 41, HS1, HS5, HS6, HS7), TBE SVP, faire offre. Claude HAAS, 10, rue de Muttersholtz, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.70.60.

Ach. DD pour Amiga 500, 40 Mo, min., 1 800 F max., GVP si poss., faire offre, merci, Paris et rég. paris. Luis MIGUEL. Tél. : (16-1) 43.38.71.45 (ap. 20 h).

Ach. clav. pour CPC : 300 F + port max. Ach. pour Amiga imp. : 600 F et lect. 5 1/4 ext. : 200 F. Fernand TAVARES, 30, rte de Châteauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montelmar. Tél. : 75.01.91.46 (H.R.).

Ach. console Mattel, BE, si poss. dans la Marne ou rég. paris. Clément ROUAULT, 26, rue de Paris, 51210 Montmirail. Tél. : 26.81.20.64 (ap. 17 h).

Bonjour à tous amis de Tilt : je cher. un Atari 130. Merci à tous. Françoise DUBESSET, 22, av. Jean-Jaurès, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.64.74.

Rech. magnéto à K7 pour Oric 1 et autre vieux mat. info, px modéré ou ctre nbx prgs Amiga. Olivier DALECHAMPS, 5, rue Pont-Saint-Come, 78250 Amiga. Tél. : (16-1) 34.74.78.29.

Club rech. membres sur France entière pour s'agrandir. Ach. jx sur Amiga ! A très bientôt ! Stan LEROY, 4, allée d'Alexandrie, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.27.34.

Rech. pour PC l'arche du Capit. Blood et d'autres jx et utilis à px abord. Salut, à bientôt ! Denise SCHWARTZ, 2, rue l'Agneau, 67160 Wissembourg.

Ach. jx sur Nintendo NES petits px. Env. liste et px, btes avec not. Alexandra DELANGLE, 4, rue La Joute-aux-Cerfs, 78610 Le Perray-en-Yvelines.

Cher. Space Invader sur disk C64, vite, urgent. Jean-Philippe PINON, 127, rue Origet, 37000 Tours.

Ach. PC 386 SX (S) VGA coul. + lect. 3 1/2 + DD + joy + souris + jx + logs (DOS 5, Windows 3), TBE (récent), env. 7 000 F. Vincent ROUGEOT, 4, allée Beryny-d'Houville, 93190 Livry-Gargan.

Ach. lect. int. pour Atari DTF. Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.30.65.93.

Ach. jx sur Lynx (Rygar, Gauntlet) à 80 F. Sylvain DESVIGNES, rte de Rocbaron, 83390 Cuers. Tél. : 94.48.58.23.

Urgent ach. pas cher uniq. CBS Super Controller jx : 30 F max. Env. liste si nbx merci. Emmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51.

Ach. Amiga ou Atari avec accos. et jx pour début. px max. : 1 500 F. Faire offres détail. Merci ! Alain BROUILLARD, appt N° 7, 10, rue Cornaille, 89300 Joigny. Tél. : 86.91.44.10.

Monit. coul. pour Amiga à moins de 600 F. Jean GOGO, 6, square George-Sand. Tél. : 30.66.09.01.

Rech. cons. Neo-Geo en TBE à un px ne dépas. pas 2 500 F. arnaq. s'abst. Frédéric SOTIN, 35, av. Marceau, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.31.09.20.

Ach. jx Atari STF à très bas px. Env. liste sér. Christophe VAUTIER, 54, rue Allée d'Ormy, 77127 Lieusaint.

Ach. jx PC 3 1/2. Vds sur NES Dble Dragon 1 : 200 F. Ach. Shadow Gates, Dragon's Lair. Antoine IRIONDO, 6, allée du Commerce, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.78.21.

Ach. Dungeon Master et Chaos, ST Rikes Back pour amiga (orig.), urg. Jean-Luc FOURNIER, 8, rue de la Mutualité, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.14.89.

Nouv. passes. PC 5 1/4 cher. jx et cont. sur région paris. Jean-Marc DOBEL, 27, rue de la Cressonnière, 78930 Vert.

Ach. hebdomadaires N° 1 à 118 et N° 123 et 150 et du N° 169 à la fin, ach. le Basic 128. Jean-Michel MAUPOIX, 8, rue du Lt Charles-Peguy, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.49.40.

Joueur incurable de Lode Runner sur Apple IIe cher. jx sur PC. Merci de venir à mon secours. Robert BERLY, 31 bis, rue Robert-Desnos, 18, rés. Damargue, 80460 Saoulou. Tél. : 22.45.36.62.

Rech. adapt. sect. pour Lynx, px maxi. : 50 F. Christophe FARNEAULT, 2, rue de la Solidarité, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.77.31.

Urgent ! Cher sur Amiga. Bard's Tale 1, 2 et 3 ainsi que The Feary Tale Adventure. Ech. poss. Grégory SCHAFER, 57, mail des Pépinières, 77127 Lieusaint. Tél. : 64.88.51.93.

Ach. sur PC jx d'orig. F117A. Swott + P38. + F80. Eco Quest avec doc. Hervé ROBERT-PEILLARD, 57, bid d'Angleterre, 78110 Le Vesinet. Tél. : (16-1) 39.76.65.91.

Urgent ! Cher. Tilt N° 68 et 69 (10 F max.) ou Solutec complète Targhan (20 F). Wulfran CHAUSSALET, 39, rue Bersot, 25000 Besançon. Tél. : 81.81.37.82.

Musicien cher. samples d'instrum. (SAM) et fichiers. MOD sur Amiga ou PC (ts styles !). Frédéric LECA, Le Menil, 88160 Le Thillot. Tél. : 29.25.93.12.

Rech. Codé name : loeman et Colonel Bequest de Sierra, ainsi qu'un log. Meteo. Philippe DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.92.80.

Rech. sur A500 not. (utils, simul, vol et ss-marines), faire offres pour éch. ou vite. André PESEUX, 1, rue Tolstoi, appt 2113, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.59.38.

Ach. écran pour 520 STE (coul.), le moins cher poss. Urgent ! Faites vos offres. Nord-Pas-de-Calais. Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.40.

Urgent ach. A500 (clavier) + cordon + souris à 2 000 F maxi. (dans le 77) si poss. avec ext. mém. Pascal DEVAUX, 35/21, rue de la Frégate, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.82.26.

Urgent : ach. Tilt N° 25, px : 25/30 F, merci d'av. David PAPILLON, 144, rue des Chardonnerets, 01000 Saint-Denis-les-Bourg.

Ach. Gameboy + bloc pile. Rech. si poss. max 500 F. Dépêchez-vous, merci. Vds Forteresse Bur GB. Remy LEFEVERE, 2, chemin des Obeaux, 59910 Bondueux. Tél. : 20.23.19.53.

Ach. ZX Spectrum 48/128 K, ZX81. Faire offres BE. Eric BOURGUEDIEU, rte des Lacs, 40560 Vielle-Saint-Girons. Tél. : 58.47.91.80.

Mon vinil Atari cher. désespérément une douce et caline

imp. Faire offre. Xavier DE BEAUCHESNE, 44000 Nantes. Tél. : 40.93.30.32.

Ach. pour A500 1084S en TBE en rég. paris. pour 800 F. Tél. : (16-1) 49.81.74.98 (12-18 h) ou serveur (20-23 h) + connexion minitel.

CPC 6128 ach. International Rugby. Simulator et jx de sports. Env. liste. Philippe DUBOS, 5, rue Pierre-Corneille, 27470 Serquigny.

Ach. Amiga 500 + jx à px int. Arnaud MORIN, appt 352, Les Goëlands, av. Kennedy, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.65.45.

ECHANGES

A500 rech. doc. nbx jx (BAT, Draken, F15 2, Bomber, Das Boot, M1 Tank...), en franç., poss. ang. (orig.). Laurent DEMANDEZ, Aix-en-Provence. Tél. : 42.26.73.79.

Ech. jx sur ST, poss. Moktar Robocop, First Samurai, Tortues 2), rép. ass. je vous attends, salut ! Jérôme SCHREIER, 73, rue du Port, 71510 Saint-Leger-sur-Dheune. Tél. : 85.45.42.51.

Ech. et vds jx pour A500 et A500+, nbx jx, demos et utilis (Del. Paint 4, animation Studio, Animat 4D + jx). Brice DELHAYE, 5, rue Poincaré, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.41.96.

Ech. nbx jx sur Amiga. Laurent COLLOBET, La Praz Neuve, 73500 Modane.

Ech. et vds sur STE jx et éduc., rép. ass., pour ts contacts sér. et sympas. Michel METTIVIER, 21, bid du Général-Koenig, 34500 Beziers. Tél. : 67.31.60.42.

Bonjour, je cher. des demos à éch., demo, housse sur Amiga. Ecriv. vite. Fauzi GHERRAS, rte de Daux, 31530 Le-Vignac.

Cher. contact sur PC, éch. jx ext., pas sér. s'abst. Brigitte LEMAITRE, 2, rue Maurice-Ravel, appt 154, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.33.81.

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 102

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
 Tél. : (16-1) 46 62 20 00, Télex : 631 345, Fax : 46 62 25 31.
 Pour obtenir votre correspondant directement, remplacer les 4 derniers chiffres du standard par le numéro du poste entre parenthèse.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
 Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
 Dany Boolauck (2186)

Directeur artistique
 Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
 Philippe Seiler (2189)

Rédacteur
 Guillaume Le Penneec (2194)

Première maquetiste
 Christine Gourdal (2191)

Maquetiste
 Marie-Josée Estevens (2188)

Photographe
 Eric Ramarson (2192)

Secrétariat
 Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

Thomas Alexandre, Cécile de Bary, Francis Blanchard, Daniel Claret, Daniel Cuiret, Laurent Decomble, Laurent DeFrance, Sylvie Duilon, Sophie Dumas, Elisabeth Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), Gadgi Heller, Emmanuel Hermelin, Francois Hermelin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Piotr Korolev, Marie-Hélène Laugier, Christian Loret, Olivier Martinerie, Dogue de Mauve, Marc Menier, Fabrice Merillon, Axel Munschén, Brigitte Najac, Amélie Néfles, Bruno Roitel, Brigitte Soudakoff, Spirit, David Téné, Jérôme Tesseyre, Tilikete (dit Fif), Emmanuel Vigier.

MINITEL 3615 TILT et 3615 TPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
 Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
 Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
 Sylvie Houeux (2201)
 Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
 Cécile-Marie Réyé

Ventes
 Synergie Presse, Alain Stefanescu, Directeur Général,
 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements

Tél. : (1) 64 38 01 25.
 France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
 Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
 (tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes, Cedex.
 Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
 Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
 Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
 Margareth Figueiredo (2499)

Fabrication
 Jean-Jack Vallet (2166), Thérèse Rentière

Éditeur
 « Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital de
 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
 Durée de la société : 99 ans à compter
 du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
 Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général
 Francis Morel

Directeur délégué
 Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3^e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Image,
 Photogravure de l'Ouest.
Imprimeries : Sima-Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

Ech. jx, utils, demos sur Amiga, rap. et sér. Env. liste, rép. ass. Karl STEPANOVIC, hameau des Pervenches, 74250 Viuz-en-Sallaz.

Vds ou éch. jx sur Amiga (poss. Vroom + Grand Prix, etc.). John GASCHY, 1, rue Lautremont, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.04.38.

Atari ST éch. jx ctre vieux ordin. (Oric, C64, Spectrum, ZX81, etc.) Alain JONQUET, 31, rue du Fer à Cheval, 28200 Saint-Denis-les-Ponts.

A500 éch. orig. sur Paris et monde entier. Env. listes + 1 disk pour liste en retour. Jobi-Joba LEBIGRE, 11, rue Friant, 75014 Paris.

ST cher. contacts sér., rap. et dur. pour jx et autres. Didier BONNET, 24, rue Jean-Jaures, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.79.63.

Ech. jx et util. sur A500 + jx d'avent. Brice DELHAYE, 5, rue Poincaré, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.41.96.

ST confirmé éch. cher. contact pour éch. jx, utils et demo. Stéphane LIBERT, 8, rue André-Mounier, 33340 Lesparre-Médoc.

Prog. Amiga éch. ctre prog. Amiga nouveautés, rech. Env. liste sur D7. Viviane BERLANDA KIKI, 131, rue du Charbonnage, 6200 Châtelineau, Belgique.

PC 5 1/4, 3 1/2 cher. contact sér. pour éch. jx et util. Env. liste, rép. ass. Martin FABRES, 27, bid Jean-Baptiste-Clément, 42300 Roanne.

Amiga 500 et Atari STE cher. contacts dur. pour éch. jx, util. et éduc. Env. listes. Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.

Rech. contacts pour éch. de log. de MAC sur 520 STE (CV base) déb. + jx. Vincent GUERRIER, 2, impasse Etienne-Mulot, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.10.26.

Ech., vds jx sur Amiga, Atari ST, PC. Vds Gameboy neuve : 450 F. Vds Gameboy + 150 F. Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.56.02 (W.E.).

Cher. contact sur Amiga (déb. acc.). Env. liste. Philippe MARCOTTE, 1, rue des Paradis, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.01.49.

Ech. et vds sur STE : Goblins, Age, Reals, Wreckers, Megalomania, WWF, T2, Simpsons, Moktar, etc. Michel METVIER, 21, bid Général-Koenig, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.60.42.

Amiga cher. contact pour éch. Env. liste. Eilan ROCHER, 13, rue Saint-Adrien, 76800 Saint-Etienne-du-Rouvray.

Rech. cigale désespérément ! Ech. intros, demos, modules, GFX, DP. Contactez serveur Amiga en rég. paris, au (16-1) 49.81.74.98 + connexion minitel (20 et 23 h seul.).

Ech. jx d'actions ctre jx d'av. ou de rôle (Bloodwich par ex.). Ech. aussi demo, le tt sur CPC 6128. Alex CORDIER, 23, rue des Neuses, 45110 Châteauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.59.90.24.

Ech. ou vds nbx softs sur PC. Contact hyper-cool recommandé ! Philippe BOUCARD, 2, traverse de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.

Demos Amiga, créateurs de pts grds demos, env. créat. je les diffuserais si pays (pas de lammers). Laurent FONCK (Vehrex of Corpe), 11, rue Pierrard-Parpaite, 51100 Reims. Tél. : 26.02.61.52.

Diffuse Dom-Pubs sur Amiga, env. env. tréée à 4 F pour cat. (demo, util.). Loïc LE TEXIER, 81, rue Mederic, 92250 La Garenne-Colombes.

Ech. log. sur Atari STF-STE, jx, demos, util. contact super cool et rap. M. MORELLI-DOUSSON, 30150 Montfaucon. Tél. : 66.50.15.44.

Ech. jx sur ST pas sér. s'abst. Poss. nbx jx. Env. liste et vive le hard rock. Nicolas JOURDE, 3, allée Boileau, 87410 Le Palais-sur-Vienne.

Ech. log. en tt genre sur A500+. Poss. : Epic, Vroom, env. tres pour liste. Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.57.49.47 (24 h sur 24).

Vds Battle Squadron sur MD : 200 F ou éch. ctre Out Run ou EA Hockey ou Devil Crash. Anthony ROZIER, 24, Petit-Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27.

Ech. jx, util. sur Amiga Atari ST et PC, rép. 100 % ass. Env. listes. Patrice FARINEY, 8, Ker en Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.

Cher. pers. ayant un CPC 6128 Amstrad pour éch. jx et log. merci. Virginie RIAUBLANC, 27, rue Henri-Dunant, TA2, 28100 Dreux.

Vds jx, demos, utils (éch.). Cher. doc Amos 3D franc. + sources et modules. Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.

Ech. et vds sér. jx sur ST/STE (Populous 2, etc.), déb. bienv. Eric PICHON, La Bufeterie, 37300 Joux-le-Tours. Tél. : 47.53.39.70.

Ech. et vds jx sur Amiga. Contactez-moi. Raphaël GOZIL-LON, 4, rue de la Coumelle, 11400 Villeneuve-la-Compe-

tal. Tél. : 68.23.05.99 (ap. 18 h).

Hey you éch. vds, ach. jx sur ST. Env. liste jx, util. demos. Nicolas MARTINEZ, 2, impasse Saint-Michel, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.71.14.90.

Ech. jx, utils, demos sur Amiga. Env. listes. Ach. lect. de XT, Amiga en TBE : 250 F. Ulrich MASSAMBA, 34, rue Roland-Garros, 41000 Blois.

Amiga 500 cher. contact sér. pour éch. jx. Env. liste. Patrice BECHARD, 10, av. Feuchères, 30045 Nîmes.

Cher. contact sur ST pour éch. jx (poss. Tip Off, Goblins, First Samurai...), pas sér. s'abst. Sébastien GHERARDI, 2, imp. des Tuileries, 31860 Pins-Justaret.

Ech. jx ST (amaq, s'abst.), poss. Goblins, Tip Off, Wingot Death 2...). Env. liste. Jérôme DELPON, 24, rue Clément-Ader, 31860 Pins-Justaret. Tél. : 61.76.27.47.

Vous débutez, vous recherchez des log., je suis là pour vous servir. Env. 1 disquette + 2,50 F. Laurent PIERLOT, 86, rue Victor-Recourat, 94170 Le Perreux-sur-Marne.

Ech. jx et util. sur Atari ST. Rép. ass. à 100 %. Fabien FILLETTE, 16, rue Vedrines, 29200 Brest. Tél. : 98.05.42.14.

MSX 1-2 éch. jx, util. Ach. FM Pac. souris, cart., logo Konami ou en disquette. Alain MULERO, 5, imp. Jean-Giono, 31270 Villeneuve Tolosane. Tél. : 61.92.41.46.

Cher. contact super cool sur A500. Env. liste pour éch. Rép. 100 %. Joël TAMIOZZO, 16, rue Salvador-Allendé, 54920 Mortontaine. Tél. : 82.26.13.45.

Ech., vds demos, dōmpubs, soundtracks sur ST. Poss. nbres demos et soundtracks. Rép. ass. Olivier NAON, 36 bis, rue du Bois-Chatel, 93110 Rosny-sous-Bois.

STE cher. contact pour éch. jx = news seul. ». Ech. son pour W30. Env. liste. Pas sér. s'abst. Franck HAMELIN, 18, rue Veuve-Fleuret, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.86.94.

Ech. NES + 2 man. + pist. + 6 jx. TBE ctre Megadrive + man. + jx. Alexandre GARNIER, 4, rue Danton, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.03.69.

Ech., vds, ach. prog. jx Amiga 500. Env. listes. Cher. vies et solution de Zackwaken + Targan, etc. Alain WACHNIK, 2, rue de Téhéran, logt 1301, 93000 Bobigny.

Je cher. cont. sur Amiga 500 pour éch. jx, surt stratégie sur Caen et rég., si poss. Damien PERROUALT, 8, rue du Clos de la Vallée, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.77.75.

A500 cher. cont. pour éch. jx et utils. Rech. urg. Intern. Championship Athletic. Jean-Paul RASTOLL, 32, hameau de Faveyrolles, 83190 Olioules. Tél. : 94.62.17.74.

Salut ! Cher. cont. cools pour éch. jx sur Amiga, rép. ass. Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.

Ech. jx sur A500. cont. sympas et rap. Franck CATTO, 91, chemin de Kerloques, 29170 Fouesnant. Tél. : 98.94.97.54.

Cher. contact sér. sur Amiga. Vds ou éch. nbx jx. Env. liste. Thierry HENNAU, BP 16, 1370 Jodoigne (Belgique). Tél. : 010.81.08.19.

C64 : éch. jx, demos, util. déb. bienv., cont. sér., rép. ass. Env. liste. Monique LEPAROUX, 55, rue de la Fresnaie, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.90.55.

PC 3 1/2 cher. dico angl./franç. on line (pour Word 5) et log. didactiques. Ech. jx VGA, utils. Frédérique LECA, Le Menil, 88160 Thillot.

Ech., vds, ach. log. du domaine pub. (demos, mod. Soundtrackers), légal uniq. Vuu-Long KONG, 20, rue de la Procession, 93250 Villemomble.

Ech. et ach. log. sur PC 3 1/2 (déb.). Benoît DAMEROSE, 6 bis, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.10.30.

Ch. contacts sympas sur Amiga 500+ pour éch. divers. Ecrivez vite. Rép. ass. Benoît BIANCHI, 108, rue Achille-Viadieu, 31400 Toulouse.

Cher. contact sur A500 pour éch. news, rép. ass. Ne pas oublier liste. Emmanuel DUBUC, 19, av. Emile-Tardy, 27380 Fleury-sur-Andelle. Tél. : 32.49.25.70 (le W.E.).

Nouv. PC : vie, éch., ach., contacts sér. et rap., tous déb. bienv. Rép. 100 %. Christophe PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.

Ech. Gameboy + 5 jx + adapt. 4 joueurs ctre jx Megadrive (étude ttas prop.). Olivier BERNABE, allée des Ramiers, le Prepaou, 13800 Istres. Tél. : 42.56.39.21.

Ch. contact pour éch. jx sur Amiga (rég. Paris uniq.). Thierry BECERRA, 193, av. Jean-Jaures, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.05.49.

Windstorm new group of demo sur ST recrute graph. et musicien expér. Jdre GFX ou compos ! Philippe SEBHI, 445, quartier Saint-Hermentaire, 83300 Draguignan.

Vous avez un Atari, vous voulez + de jx et dép. moins d'argent : écrivez (jdre liste). Gilles FRIES, 11, rue de l'Europe, B-6700, Arlon (Belgique).

PC XT et Atari STE cher. contact et ach. tuner TV, cart. pour Atari XL, Tablette Tactile, Emile ou Marina SOW, « La Marie », 7-48, av. Fourmaclé, 13013 Marseille.

Vds nbx log. pour Atari 520/1040 éduc. (+ de 300) et nbse news. Rép. ass. Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29

Ech. jx et log. sur PC AT VGA 3 1/2 et 5 1/4. Vds jx pour Spectrum et Master System. Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Behercourt. Tél. : 44.43.05.01.

Cher. contact. éch. jx sur PC. Env. liste, rép. 100 %, amaq, s'abst. PC 3 1/2. Nicolas IZYDORCZYK, 4, rue de la Fraternité, 68310 Wittelsheim.

Ech. Game Gear + 3 jx + adapt. secteur ctre Gameboy + au moins 6 jx ou vds lt. : 1.000 F. Fabrice JACQUEMAIN, 116, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.88.88.

Ech. ou vds Supergrafx + 12 jx ctre Neo-Geo + jx ou SFC + jx. Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.

Vds ou éch. jx Amiga : poss. Vroom, Black Crypte, Populous et bcp d'autres, cont. sér. Lilian BAYNE, chemin du Marquis, cidex 27, 25320 Grandfontaine. Tél. : 81.58.60.42.

Ech. GT portable + 7 jx ctre Neo-Geo + jx ou ach. Neo-Geo. Poss. vte GT, vds Macintosh LC 4/80. Olivier OHAYON, Tél. : 34.29.17.28.

Ech. jx sur ST. Nbx jx (300), WWF, Another World, James Pond 2, Fabien VALOUR, 2, rue des Pères, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.32.24.12.

Salut ! Rech. partenaires sur RP pour éch. jx, util., etc. sur Amiga 500+. Didier COMBE, 31, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.07.26.

Amiga cher. contact cool sér. et rap. pour éch. Poss. bop jx, util., etc. Hervé AUZIERE, 29, rue Ramonet, 33000 Bordeaux.

Cher. contacts sur Atari ST pour éch., rép. ass. si liste. Serge OLIVER, 17, av. de la Margarida, 13150 Tarascon.

Salut les fans A500, je cher. cont., poss. Robocop 3, Eye 2, Vroom, Lotus 2, etc. Vds The Blues Brothers orig, Julien PORTA, 38, rue de la Liberté, 54112 Vannes-le-Châtel. Tél. : 83.25.41.92 (ap. 18 h).

Ech. jx on ST et Amiga. Frédéric GRASSONO, bât. 13, Le Crozet, 74300 Scienczier.

Cher. contacts sur A500+ pour éch. jx, util., demos, rép. ass. (env. liste). Jean-Marie LARMIER, rte de Foutot, 52600 Chalandrey. Tél. : 25.88.16.65.

Vds N° 7 à 99 + hors séries, je tt. : 175 F ou au détail : 9 F ou éch. ctre Manchester U (Amiga). Laurent BOUQUIN, Les Mottes, 36230 Saint-Denis-de-Jouhet. Tél. : 54.30.70.70.

Cher. contact pour éch. jx sur ST et cher. Hero Quest + disks vier. (vds orig. à 100 F pce). Alexandre CHARTON, Les Sapins, Cheury, Taintrux, 88100 Saint-dié. Tél. : 29.50.08.05.

Amiga cher. cont. cool, réç. Centre. Poss. nbx news, oldies, utilis + demos. Env. moi ta liste ou tél. Stéphane JANICAUD, 17, rte de Saint-Julien, 36210 Chabris. Tél. : 54.40.06.98.

Ech. jx sur 1040 STE. Poss. news (Wolf, Child, Teap Off, Robocop 3, Nightmare). Olivier LAMMENS, 14, rue Chumeul, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.33.69 (ap. 18 h).

Mega STE 4 Mo éch. util., jx, musiques, docs. Bernard RYCKELYNCK, 2, chemin des amandiers, 11800 Villeubert. Tél. : 68.78.79.00.

Gameboy éch. F1 Spirit (neuf) ctre Final Fantasy 2 ou Mystrerium ou Kick Off ou Sword of Hope. Laurent SABATINO, 22, lot. Les Vignes, 13580 La Fare-les-Oliviers. Tél. : 90.42.67.83.

Rech. contacts Atari STE pour éch. Env. liste, rép. ass. Jean-Yves MASSÉ, 55, av. de Valdonne, Les Tilleuls, Bât. 15, 13013 Marseille.

PC 3 1/2 et 5 1/4 VGA cher. contact sér. pour éch. jx et util. Salut à bientôt. Jean-Xavier BELLANDI, quartier Siège, 13109 Simiane Colongue. Tél. : 42.22.86.29.

Cher. sur Atari ST contacts pour éch. jx, util., demos, rép. ass. si liste, à bientôt, salut. Serge OLIVER, 17, av. de la Margarida, 13150 Tarascon.

Cher. contact Atari pour éch. log. Sur Atari graph. réalisées vos dessins. Dominique LEFEBVRE, Mondinelis, 81630 Salvagnac.

Ech., vds jx et docs sur Atari ST. Env. listes. Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.

Ech. sur Gamegear Sonic et Donald ctre GG Alestre et Ninja Gaiden. Claude HAAS, ST. Tél. : 68.85.72.60.

Rech. cont. sur Amiga. Rép. ass. à 100 %, réç. aussi vieux jx. Fabien GRINGOIRE, 5, rue du Rouge-Gorge, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.05.48.

Ech. Master System + 17 jx + 2 man. + péritel, BE (4 100 F ctre un Atari 520 STF + quelques jx + joy. Xavier MANDEQUIM, 6, rue Jeanne-d'Arc, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.78.08.

Cher. contact sér. et dur. sur PC 5 1/4 et 3 1/2, rép. ass. 100 %, urgent. Julien DECROUX, Cidex 124C, Les Ardillais, 38190 Croles. Tél. : 76.08.14.36.

Ech. jx sur A500. Poss. Harlequin Ork, Cardiak, Vroom, Super Ski II, Wolfchild, Leander the Oath. David CLARA, HLM Le Chanaz N° 6, 38490 Granieu. Tél. : 76.31.69.95.

Amiga éch. ou vds jx à bas px. rép. ass. Env. liste, déb. accep. Bernard SERRANO, Le Carthage, bât. Annibal, Motel N° 4, 83320 Carqueiranne.

Ech. et ach. softs Amiga. Xavier EVRARD, 16, rue des Courlis, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.06.09.44.

Ech. jx sur ST et Amiga. Rép. ass. si 2,50 F jts. Cher. A500. Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre.

Ch. contacts sur CPC 6128. Poss. jx : Simpson, Terminator, WW, Panzack, Bosing. Env. liste. Gérard BLAISE, 264, rue des Ormes, 88390 Darnieulls. Tél. : 29.38.34.48 (ap. 18 h).

Cher. contacts sér. et dur. sur C64. J'ai + de 900 jx et + de 150 util. Env. liste. Pierre AUBERT, rue des Maisonnettes 43, 6880 Bertrix, Belgique.

Salut à tous. Ech. jx PC et rach. la vie infinie à Rick Dangerous, Lemmings, Rick 2, Thomas BUTTIER, CEO, av. Jules-Cesar, 13100 Aix. Tél. : 42.96.27.18.

C64 éch. ou vds jx sur rég. 36, 03, 18, 23, 37, 41, 86, 87, je me déplace. Patrick LEMERLE, 4, rue Maurice-Genevoix, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.20.74.

Amiga éch. ou vds jx à bas px. Env. liste de ts pays. Rigolo s'abst. Thierry FIGOUREUX, 31, rue Emile-Verhaeren, 59470 Wymout.

Ech. jx sur A500 : Everybody is welcome. Env. liste. Gilles THOMAS, 20, rue du 8-Mai, 62143 Angres.

Atari STF rech. Croisière pour un Cadavr. Prince of Persia, Elvira II, Robocop 2, 3, Terminator 2, Ultima VI, V, VII, Frédéric GAUGAIN, 17, rue du Belvédère, 94430 Chennevières-sur-Marne.

A500 et A500+ cher. contacts pour éch. jx + utilis + demos. Env. liste, rép. ass. à 200 %. OYSTER, Champ-Neuf, 1955 Chamons, Valais, Suisse.

Ech. Megadrive + 8 jx ctre Amiga. François BURDEIRON, 6, lot. des Chevreuils, 40260 Linxé. Tél. : 58.42.90.39.

Ech., vds jx, demos, util. sur A500, 500+. Déb. bien. Nicolas CARLIER, 25, av. du Docteur-Schweitzer, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.44.42.75.

Cher. contacts sur Amiga, si poss. Ob. Poss. Wolf Child Heimball, Alexis LEGER, 12, rue du Luxembourg, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.20.60.

Vds ou éch. jx sur ST, si poss. nbx jx. Env. liste, bye. Bertrand ALESSANDRA, Les Veyans de Saint-Cezaire, 06530 Peymeinade. Tél. : 93.09.91.61.

Ech. jx sur MSX (Xak 2, Fray...), Env. liste si poss. (je poste un Sony HB 700F). Christophe SCHLOUPT, 8, rue des Capucines, 57530 Courcelles-sur-Nied. Tél. : 87.64.52.60.

PC 3 1/2 cher. contacts sér. et rap. pour éch. jx et util., à bientôt ! Julien CANTON, 18, rue Eugène-Hugo, 54000 Nancy. Tél. : 83.90.18.28.

Cher. cont. pour éch. jx sur Amiga 500, sympas et sér. concis s'abst. Olivier NOEL, 9, rue de l'Eglise, 57700 Marspich Hayange. Tél. : 82.85.18.46.

Cher. contact pour éch. sur ST. Déb. s'abst. Mickaël BARBIER, 37, rue Vincent-Auriol, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.86.37.74.

Ech. ou vds nvtés sur Atari ST et Amiga à bas px. Vds Gameboy + Tetris + In Your Face. 450 F. Laurent BOUMÉDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.

Cher. contact sur Amiga. Romain, 93240 Stains. Tél. : 42.35.32.09.

Ech. demos et jx sur A500. 1 M, ts bien. si rap. Env. D7 pour rép. ass. et liste. Fabien MADEYRE, 12, Le Peut, 33420 Camiac.

Ech. jx sur Amiga. Déb. accep., annonce sér., rigolos s'abst. je suis rap. Bye. Bruno BONIFACE, 20, rue Bonnevue, 33130 Begles. Tél. : 56.85.50.28.

Ech. jx et util. sur Atari 1040 ST, rép. ass. à 100 %, pas sér. s'abst. Bruno GRATTEPAIN, 4, résidence La Croix des Ormes, 95500 Gonesse.

Urgent ! Cher. contacts sur amiga pour des éch. jx et log. Frédéric, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.94.22 (ap. 19 h).

Poss. Atari ST, rech. contact pas rap. pas sér. s'abst. Laurent SOLARSKI, appl 510, 33, rue de la Paix, 62300 Lens. Tél. : 21.70.87.30.

Ech. NES + 2 jx + SM Système + pist. + 4 jx + man. + 400 F

(TBE) ctre Amiga 500 + cordon + extens. Florent LAME-TRIE, Latteloo-Milizac, 29290 Saint-Renan. Tél. : 98.37.90.15 (20 h).

Vds. éch. ou ach. jx sur Amiga uniuq. près de Lille. Env. listes rapid. ou tél. Thomas ou Frédéric MOUQUET, 14, rue Gagarine, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.15.51 (midi ou soir).

Salut ! Ech. jx sur ST/E. Poss. jx (Lotus II, Simpsons). Jérôme SAYAG, 31, rue Richard-Wagner, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.18.99.

A500 éch. softs ctre disks vier., liste contre 1 disk. rép. ass. John PYTKIEWICZ, Haute Malgrange, chambre C204, 54500 Vandœuvre.

Cher. POS PC 3 1/2 pour éch. jx, util., sur région. G. ROYAN, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.94.23.97.

Cher. corres. sur Atari 520 STE super sympa. Mathieu BEUTLE, 9, rue Franche-Comté, 67780 Cingholsheim.

Ech. sur Gameboy World Cup avec boîtier, not. et protégé cassette ctre F1 Races. Michaël RAAB, 6, rue de l'Orne, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.46.59.

Ech. nbx jx sur Atari 520 STE (Speedball 2, Panza Kick Boxing, Kick Off 2, etc.), rép. ass. Christophe BOUYGUES, 4, rue Cesar-Franck, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.

Ech. Barumba, Legend of Tonina, Lode Runner ctre City Hunter, Tiger Road, Gradus, SLNG, Street Fighting, Ys... Ludovic PLEUTIN, 30, résidence Croix-Saint-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.

Vds ou éch. news sur A500, env. disk pour liste, rép. à 100 %. Yannick LOISEAU, 40, rue Saint-Charles, 67300 Schiltigheim.

Ch. ou vds jx (sur STF) à prix int. et ach. lect. ext. 180 F. Poss. Stormstar, Arch World. Fabien MERCIER, 12, allée des Platanes, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (16-1) 34.60.12.92.

Ch. contacts sér. sur Amiga 500 pour éch. jx, demos, util. Env. liste. Olivier SAN JOSE, 5, imp. Henri-Berton, 31500 Toulouse. Tél. : 61.47.42.28.

Cher. cont. pour news et oldies. J'adore les jx de gestion de clubs, les jx d'av. sur amiga. Cyril CHAPUY, Cruviers Lascours, 30360 Vezénobres.

Cher. contact sér., rap. pour éch. jx, demos, util., env. liste, rép. ass. (sur Amiga), à bientôt. Alexandre GUILLAUME, 348, rue des Grives, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.89.16.

Amiga éch. jx, demos, utilis. docs. rép. ass. et rap. François BREAD, 65 bis, av. des Moulins, 83200 Toulon. Tél. : 94.22.19.47.

Ach. ou éch. Full Metal, Planète/ST + éch. nbx jx orig. : Gods, Battle Chess, CSB, Hunter, etc. Jean-Pascal BARBE, 10, rue Gaston-Carré, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.65.62.

Tu déb., tu cher. jx, contacte-moi. Vds nbx log. en tt genre sur STE/F. Laurent AUTET, 6, rue Louis-Vignes, 31200 Toulouse.

Ech. MD + 5 jx (Fantasia, STR of Rage) + NEC GT + 5 jx (R-Type, Pac Man) ctre Amiga 500 + jx. Anli DAROVICHE, 4, rue Henri-Farman, 76000 Rouen. Tél. : 35.61.35.27.

Ech. Amos Stuffs (sources, jx, util., musiques, samples, etc.). Cher. cont. sér. Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.

Ech. jx et util. sur Valence et région. Amiga only. Alain ATLAN, 38, bd Général-de-Gaulle, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.42.31.44.

Rech. corres. sur Amstrad 6128 pour éch. jx, util. Env. liste, rép. rap. ass. Cedric LAPRADE, 11, rue Léon-Lhermitte, 02400 Château-Thierry.

Ech. (PC) log. Poss. Fasc. I, CP Cadavr. Hoc, WC II, SQ 4, PQ 3, KQ 5. Rech. : Indy 4, Pro. II, Civilisation, Larry 5, MI Tank, (long). Karim CHERIAA, 3, imp. Louis, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.36.26.

A500 éch. log. Env. listes. Rép. ass., pas d'arnaque, à bientôt. Philippe RODIER, 31, rue Lamartine, 79230 Aiffres. Tél. : 49.32.14.21.

Ech. NES + 41 jx + 3 man. ctre MD ou SFK avec au moins 4 jx. Rudy MEYER, 236, av. des Saules, 06250 Moulins. Tél. : 92.92.83.09 (de 17 à 19 h).

Ech. avec tte la Belgique jx sur PC 5 1/4 et 3 1/2, cher. demos et prog. sur Sound Bl. sér., rép. ass. Fabian HENS, 10, rue des Gradins, 5651 Thy-le-Château, Belgique.

Amateurs C et échecs sur PC : éch. idées, algorithmes, grilles de tests + évolution pers. PC (RAM, cache...). Remy LEPESCHEUX, 2 bis, place de l'Eglise, 53390 Saint-Aignan-sur-Roë.

Ech. dans le dépt de la Vendée. Soyez nbx. David NOI-RAUD, 2, rue du Pont-Levis, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.35.06.

Dem. le catal. des mell. log. du domaine public pour Atari ctre 8 F en 1 bres. DP Diffusion, 10, rue Vergeron,

38430 Moirans.

Ech. tt log. du domaine public, en poss. de nbx. Répondez vite. CPI 03, BP 51, 63171 Aubiere.

Rech. des news corres. poss. un Amstrad 6128/664, sér. gar., édite un mag. à 5 F. Olivier DEJAEGERE, 24, rue Henri-Ghesquière, 59155 Faches Thumesnil. Tél. : 20.52.96.91.

Ech. jx « Eyes of the Beholder 2 », ctre jx simulation F1 + Indianapolis 500 + pour PC. Robert BERLY, 31 bis, rue Robert-Desnos, 18, res. d'Amargue, 80480 Salouet. Tél. : 22.45.36.62.

Ech. jx sur Atari STF 1040. Jdre liste, rép. ass. et très rapide. Ecrivez vite ! Bye. Gaëlle HASCOET, rue des Cloîtres, 37120 Champigny-sur-Veude. Tél. : 47.95.74.74.

Ech. ts log. pour PC 5 1/4 CGA, 512 Ko (à l'Ork, P. of Persia...). Benoit BENTOUHAM, La Veze, 01320 Saint-Nizier-le-Desert. Tél. : 74.30.30.70 (soir).

Rech. jx pour Amiga 500+. Christophe LEROUVILLOIS, 54, rue Esperandieu, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.27.71.

PC cher. contacts sér. et rap. pour éch. log. Env. listes. Christophe TABURIAUX, 9, rue Nouvel, 6230 Thiepeon (Belgique). Tél. : 071.35.20.00.

Ech. jx et util. sur Amiga. Env. listes, rép. ass. Farid BELLI-LI, 20, place des 4-Vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes.

Avs aux déb., vds sur ST news. Poss. First Samurai, DCK av Ten, Final Blow, And World, Erwan, Erwan JAN, 22, av. des Droits de l'Homme, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.96.51.

Cher. contact pour éch. jx sur Amiga. Salut ! (j'suis déb.). Etienne DEBUSSCHÈRE, 7, allée des Cyclemans, 62231 Coquelles.

Ech. jx et util. sur PC VGA 3 1/2, 5 1/4. Poss. WC2, Sim, Vols + Windows 3, Excel, Symphony, Word, en Meuse. Nancy. Christophe MASSON, Tél. : 83.55.12.53.

Cher. contacts sur Amiga 500, demos, jx si poss. sur région Nord, amaq, s'abst., déb. bien., rép. ass. Bertrand BERROYER, 33, Les Prairies Sainte-Catherine, 62223 Arras.

Ech. jx sur Amiga 500. Env. listes. Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.31 (entre 17 et 21 h).

Ech. jx Tetris sur Gameboy ou les vds 100 F. urgent, pin's offert au premier. Fabien GRENON, La Foix Geay, 17250 Saint-Porchaire.

Ech. ou vds jx et docs sur Amiga. Vds Sega MS + 1 jeu. Env. D7 et 1 btre pour liste. David PENAUD, La Borderie, 24270 Payzac. Tél. : 53.52.77.01.

Ech. jx sur A500 (Vroom, Moonston, Alien Breed). Christophe LE TOULLEC, 42, rue Hector-Berlioz, 56700 Hennebont. Tél. : 97.36.27.12.

Rech. util. TimeLight-Modem, Compouse, autres équivalents pour info, ou éch. Helios ALEMANY, 14, rue Waldenbug, 57400 Sierck. Tél. : 82.83.75.30.

XL éch. jx en K7. Cher. drive 1050. Vds tabl. tact. + cart. (6 BC50 F + livres sur le Basic Atari (30 Filivre). Nicolas BECOT, 4, rue Nicolas-Boileau, 79000 Niort. Tél. : 49.73.58.50.

Vds jx ou éch. sur Amiga. Déb. accepté. Ecr. pour liste. Patrick BEGUIN, 2, rue d'Anvers, 37100 Tours. Tél. : 47.54.61.70.

Salut ! Vous cherchez de nbx jx sur Atari 520 pas cher, écrivez-moi (ann. sér.). Nicolas CHEVALIER, 54, rue Docteur-Olliers, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.40.94.

Ech. MD fr. + 8 jx (Sonic, Sword of V. Shad. of, Beast, etc.) + ada. j + 2 man. ctre Amiga 500 + ext. + util. + jx (val. : 4 500 F). Philippe CHERAFA, 41, rue de Prize, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.16.66.

Ech. et vds jx, news sur Atari ST. Ex. : Super Ski II, Alcatraz, Robocop 3, Kik Gloues 2, etc. Amaq, s'abst. Jérôme GAGNEPAIN, 200, allée des Teppes, 73200 Mercurij.

Ech. ou vds nbx log. sur PC ts formats, contacts sér. Thierry ROLLAN, 3, rue Jacques-Molay, 38200ienne. Tél. : 47.85.71.66.

Ech. jx et util. sur Atari ST, rap. et sér. à 100 %. Env. liste, rép. ass. Stéphane DIOT, 12, rue des Cereaux, 02880 Crocy.

Vds. éch. ou ach. jx sur C64. Poss. Hudson Hawk, PAT, WWF, Elvira, jx supers, rép. ass. 100 %. Ludovic BLANDIN, La Reserve du Ridj, 03230 Chevagnes. Tél. : 70.43.46.82.

Ech. jx sur Amiga. rép. ass. Ronan CASTREC, 1, allée du Courtil, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.78.12.

Vds. éch., ach. jx SFC Gamegear, Master System et ST. Antoine TONON, 31, rue Desaix, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.57.98.99.

C-64 cher. contacts sér. et dur. ts pays. Env. liste, + de 900 titres à votre choix. Pierre AUBERT, rue des Maisonnettes 43, 6880 Bertrix, Belgique. Tél. : 061.41.23.18.

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Atari TT	n° 71, p. 31
Euro XT	n° 75, p. 30
Game Boy	n° 73, p. 28
	n° 77, p. 31
Lynx	n° 76, p. 29
Pocket Nintendo	n° 77, p. 31
Sega 16 bits	n° 77, p. 31
Stacy 4	n° 71, p. 31
Super Famicom, Game Gear,	
PC Engine GT	n° 87, p. 82
Supergrafx	n° 76, p. 28

Dossiers

CD ROM	n° 98, p. 94
CES Las Vegas	n° 88, p. 94
Consoles 16 bits	n° 73, p. 100
Cours de dessin	n° 74, p. 98
Demos	n° 91, p. 94
Emulateurs	n° 78, p. 106
Gagner sa vie dans la micro	n° 89, p. 96
Guerre des consoles	n° 81, p. 104
Imprimantes	n° 82, p. 120
Jeux d'échecs électroniques	n° 77, p. 86
Jeux de guerre	n° 71, p. 96
Jeux de plates-formes	n° 74, p. 82
Joysticks	n° 80, p. 84
Maîtrisez vos mémoires	n° 73, p. 126
Micro + Futur = CD	n° 83, p. 134
Micro sans accros	n° 86, p. 96
Micro Kid's	n° 99, p. 90
Micros et camescopes	n° 96, p. 92
Modem, mode d'emploi	n° 75, p. 88
Musique et micro	n° 76, p. 100
Ordinateurs et magnétoscopes	n° 71, p. 122
Presse internationale	n° 87, p. 104
Réalité virtuelle	n° 92, p. 96
Salon de la musique 89	n° 71, p. 110
Scanners	n° 90, p. 96
ST, Amiga contre PC ou Mac?	n° 84, p. 140
Scénario de jeux	n° 93, p. 100
	n° 94, p. 93
Tilt 10 ans	n° 100, p. 116
	n° 101, p. 106
	n° 95, p. 108

Challenges

Conseils de guerre	n° 76, p. 90
Courses de voiture	n° 87, p. 90
Football	n° 80, p. 76
Golf	n° 91, p. 82
Jeux d'exploration	n° 79, p. 76
Jeux de plates-formes	n° 92, p. 82
Jeux de réflexion	n° 90, p. 86
Jeux de rôle	n° 83, p. 114
Les meilleurs jeux d'aventure	n° 88, p. 82
Les nouveaux jeux de combat	n° 86, p. 80
Pilote d'essai sur PC	n° 78, p. 92
Les shoot'em up	n° 76, p. 90
Simulations de combats navals	n° 89, p. 82
Simulations de conduite	n° 75, p. 76
Simulations de Formule 1	n° 77, p. 74
Simulations de tanks	n° 84, p. 126
Tennis	n° 82, p. 106

Hits

A-10 Tank Killer	n° 78, p. 61
Advanced Destroyer Simulator	n° 88, p. 48
Advantage Tennis	n° 99, p. 48
The Adventure of Link	n° 79, p. 51
Aero Blaster	n° 86, p. 40
After the War	n° 76, p. 62

L'Aigle d'Or 2	n° 98, p. 59
Aldynes	n° 90, p. 66
Alien Breed	n° 98, p. 61
Alpha Waves	n° 84, p. 88
Altered Beast	n° 71, p. 62
The Amazing Spiderman	n° 87, p. 59
The Apprentice	n° 82, p. 58
Armour-Geddon	n° 92, p. 62
Atomic Robo-Kid	n° 84, p. 80
ATP	n° 90, p. 61
Augusta Golf	n° 92, p. 60
Les Aventures de Moktar	n° 96, p. 54
Awesome	n° 86, p. 56
La Bande à Picsou : la ruée vers l'or	n° 100, p. 72
Batman	n° 71, p. 60
Battlechess II	n° 84, p. 64
Battle Command	n° 87, p. 64
Battle Isle	n° 101, p. 66
Battle Squadron	n° 74, p. 44
Battlestorm	n° 89, p. 54
Big Run	n° 100, p. 69
Birds of Prey	n° 99, p. 62
Block Out	n° 76, p. 57
The Blue Max	n° 84, p. 78
Booly	n° 91, p. 66
Brat	n° 92, p. 66
	n° 95, p. 68
The Brainies	n° 78, p. 68
Bridge Player 2150 Galactic	n° 76, p. 58
Bruce Lee Lives	n° 74, p. 48
Budokan	n° 73, p. 74
Cabal	n° 83, p. 72
Cadaver	n° 94, p. 66
Captain Planet	n° 84, p. 92
Captive	n° 88, p. 49
Car-Vup	n° 99, p. 49
Cardiaxx	n° 98, p. 55
Castle of Dr. Brain	n° 88, p. 54
Castle of Illusion	n° 89, p. 58
Castlevania	n° 95, p. 76
Celtic Legends	n° 73, p. 64
Centrefold Squares	n° 89, p. 61
Championship Run	n° 74, p. 42
Chaos Strikes Back	n° 74, p. 66
Chase H.Q.	n° 82, p. 53
Chess Champion	n° 71, p. 68
Chess Master 2100	n° 100, p. 71
Chess Master 3000	n° 73, p. 60
Chess Player 2150	n° 91, p. 60
Chip's Challenge	n° 78, p. 59
Colorado	n° 78, p. 68
Combo Racer	n° 78, p. 64
Conqueror	n° 77, p. 49
Continental Circus	n° 86, p. 37
Crack Down	n° 90, p. 64
Crime Wave	n° 74, p. 60
Cyber Lip	n° 91, p. 56
Darius	n° 74, p. 58
Darius Twin	n° 84, p. 84
Dark Century	n° 83, p. 86
Das Boot	n° 93, p. 60
Days of Thunder	n° 82, p. 66
Deuteros	n° 91, p. 64
Devil Crush	n° 90, p. 58
Devil Hunter	n° 88, p. 59
Dick Tracy	n° 74, p. 51
Disc	n° 96, p. 37
Double Dragon 2	n° 81, p. 74
Double Dragon 3	n° 86, p. 60
Down Load	n° 81, p. 59
Dragon Breed	n° 101, p. 52
Dragon Strike	n° 99, p. 52
Dune	n° 101, p. 78
Dylan Dog	n° 101, p. 76
	n° 80, p. 54
Dyna Blaster	
Dynasty Wars	

Elf	n° 94, p. 68
E-Motion	n° 77, p. 50
Epic	n° 100, p. 78
Escape from the Planet of the Robot Monsters	n° 78, p. 58
ESS	n° 75, p. 49
Eswat	n° 83, p. 65
Extase	n° 79, p. 56
F19 Stealth Fighter	n° 81, p. 70
F117A	n° 94, p. 46
Falcon 3.0	n° 101, p. 56
Fiendish Freddy's Fighter Bomber	n° 71, p. 64
Final Fight	n° 75, p. 50
Fire and Brimstone	n° 88, p. 50
Fire and Forget II	n° 80, p. 59
First Samurai	n° 84, p. 90
Flight of the Intruder	n° 96, p. 46
Flight Simulator IV et Designer	n° 83, p. 66
Flimbo's Quest	n° 90, p. 56
Flood	n° 81, p. 66
Fly Fighter	n° 81, p. 65
Formation Soccer	n° 86, p. 35
Fred	n° 81, p. 60
Full Contact	n° 76, p. 55
Full Metal Planet	n° 90, p. 57
F29 Reliator	n° 76, p. 52
	n° 75, p. 59
	n° 79, p. 47
	n° 92, p. 59
Gauntlet III	n° 93, p. 61
Genghis Khan	n° 86, p. 36
Ghost Battle	n° 92, p. 53
Ghostbusters II	n° 73, p. 70
Ghosts n Goblins	n° 79, p. 50
Ghouls n Ghosts	n° 73, p. 56
	n° 82, p. 56
	n° 90, p. 59
Go Player	n° 98, p. 50
Gobliins	n° 90, p. 63
Gods	n° 82, p. 55
Gold of the Aztecs	n° 77, p. 55
Golden Axe	n° 86, p. 48
	n° 98, p. 53
Grand Prix	n° 88, p. 62
Grand Prix 500 II	n° 80, p. 55
Grandzort	n° 87, p. 53
Great Courts II	n° 79, p. 52
Gunboat	n° 94, p. 58
Gunship 2000	n° 75, p. 56
Le Gunstick	n° 89, p. 62
Gynoug	n° 80, p. 58
Hammerfest	n° 74, p. 62
Hard Drivin'	n° 98, p. 58
Hare Raising Havoc	n° 100, p. 64
Harlequin	n° 75, p. 57
Hawaiian Odyssey	n° 76, p. 56
Heavy Unit	n° 91, p. 58
Hill Street Blues	n° 92, p. 60
Hole in One	n° 88, p. 56
Horror Zombies	n° 92, p. 54
Hoverforce	n° 96, p. 42
Hudson Hawk	n° 99, p. 55
Hyperspeed	n° 91, p. 55
Icerunner	n° 79, p. 60
Impossamole	n° 73, p. 72
Les Incorruptibles	n° 74, p. 64
Indianapolis 500	n° 82, p. 64
	n° 82, p. 62
International Soccer Challenge	n° 73, p. 62
Interphase	n° 74, p. 68
Intruder	n° 79, p. 54
Italy 90	n° 74, p. 46
It Came from the Desert	n° 76, p. 54
Ivanhoe	n° 89, p. 52
Jackie Chan	n° 84, p. 72
James Pond	n° 92, p. 59
Jetfighter II	

Jimmy White's Whirlwind Snooker	n° 96, p. 40
Jumping	n° 78, p. 72
Jupiter's Masterdrive	n° 86, p. 50
Kalaan	n° 79, p. 48
Kick Off II	n° 81, p. 62
Killerball	n° 99, p. 51
Killing Cloud	n° 91, p. 62
Killing Game Show	n° 83, p. 80
Klax	n° 78, p. 55
Knights of the Sky	n° 86, p. 34
Last Ninja 3	n° 96, p. 50
Leander	n° 99, p. 66
Legend of Hero Tonma	n° 90, p. 72
Lemmings	n° 89, p. 50
LHX Attack Chopper	n° 78, p. 60
Life and Death II, the Brain	n° 88, p. 57
The Light Corridor	n° 84, p. 61
Links : The Challenge of Golf	n° 89, p. 60
Logical	n° 93, p. 63
Loom	n° 78, p. 70
Lorna	n° 90, p. 62
Lost Dutchman Mine	n° 77, p. 56
Lotus Esprit Turbo Challenge	n° 83, p. 90
Lotus II	n° 95, p. 84
Magic Pockets	n° 94, p. 62
Manchester United	n° 77, p. 60
Many faces of Go	n° 93, p. 66
Märchen Maze	n° 88, p. 55
Marvelland	n° 93, p. 56
Mean Streets	n° 86, p. 44
Mega Man 2	n° 89, p. 53
Megafortress	n° 95, p. 72
Merchant Colony	n° 91, p. 54
Metal Mutant	n° 91, p. 53
Mickey Mouse : Castle of Illusion	n° 87, p. 61
Microprose Golf	n° 94, p. 48
Midnight Resistance	n° 82, p. 78
Midwinter	n° 76, p. 68
Midwinter II, Flames of Freedom	n° 89, p. 56
M1 Abrams Tank Simulation	n° 78, p. 54
M1 Tank Platoon	n° 71, p. 58
Monster Business	n° 94, p. 52
Moonwalker	n° 83, p. 70
Mystic Defender	n° 80, p. 62
Nasar Challenge	n° 95, p. 64
Navy Seals	n° 86, p. 52
Nebulus 2	n° 95, p. 78
New York Warriors	n° 84, p. 82
Ninja Spirit	n° 81, p. 68
Ninja Warriors	n° 75, p. 53
North and South	n° 73, p. 50
Oil Imperium	n° 73, p. 52
Onslaught	n° 93, p. 55
Operation Thunderbolt	n° 75, p. 51
Ork	n° 101, p. 80
Over the Net	n° 86, p. 38
Pang	n° 82, p. 60
Panza Kick Boxing	n° 84, p. 60
Paragliding Simulation	n° 100, p. 74
PC Globe	n° 74, p. 54
Pick'n Pile	n° 86, p. 58
Pinball Magic	n° 75, p. 60
Pipe Mania	n° 77, p. 57
Plague	n° 81, p. 80
Plotting	n° 80, p. 53
Populous II	n° 100, p. 76
The Power	n° 90, p. 65
Powermonger	n° 83, p. 82
P47	n° 76, p. 64
Prehistorik	n° 92, p. 57
Prince of Persia	n° 84, p. 74
Puzznic	n° 84, p. 96
Quadrel	n° 87, p. 55
Quartz	n° 74, p. 50
Quick and Silva	n° 92, p. 56
Raguy	n° 95, p. 63

Railroad Tycoon	n° 79, p. 62	Wing Commander	n° 83, p. 76	Megatraveller I	n° 83, p. 150	Bane of the Cosmic Forge	n° 91, p. 104
Rainbow Islands	n° 77, p. 61	Wing Commander : Secret Missions II	n° 92, p. 52	Megatraveller II :		Wonderland	n° 86, p. 104
RBI II Baseball	n° 93, p. 57	Wing Commander II	n° 95, p. 60	Quest for the Ancients	n° 98, p. 109	World of Adventure II :	
Realms	n° 99, p. 56	Wings	n° 82, p. 68	Mercenary III : The Dion Crisis	n° 100, p. 146	Martian Dreams	n° 93, p. 111
Red Alert	n° 78, p. 56	Wolfchild	n° 99, p. 46	Might and Magic III	n° 95, p. 123	Xenomorph	n° 79, p. 100
Red Baron	n° 88, p. 53	Wolfpack	n° 71, p. 76	Mokowe	n° 88, p. 112	Ys	n° 82, p. 138
Revenge of Shinobi	n° 81, p. 63	Wonder Boy III	n° 93, p. 64	Monkey Island 2	n° 99, p. 104		
Rick Dangerous II	n° 82, p. 74	Wreckers	n° 99, p. 58	Moonstone	n° 94, p. 106		
Robocod	n° 100, p. 67	World Class Chess	n° 98, p. 65	Murders in Space	n° 84, p. 152		
Robocop 2	n° 86, p. 41	World Class Rugby	n° 98, p. 65	Nobunaga's Ambitions II	n° 93, p. 113		
Robocop 3	n° 98, p. 52	WWF	n° 98, p. 65	Obitus	n° 89, p. 108		
Rocketeer	n° 100, p. 84	X-Out	n° 75, p. 52	Operation Stealth	n° 80, p. 113		
Rock 'n Roll	n° 73, p. 51	Yeager Air Combat	n° 93, p. 52	Ooze	n° 71, p. 140		
Rodland	n° 94, p. 56	Z-Out	n° 86, p. 46	Phantasy Star II	n° 84, p. 154		
Rolling Ronny	n° 96, p. 48	Zero Wing	n° 93, p. 53	Phantasy Star III	n° 95, p. 122		
R Type II	n° 93, p. 59			Police Quest III	n° 98, p. 104		
Rugby The World Cup	n° 96, p. 39			Pool of Darkness	n° 95, p. 121		
Rygar	n° 80, p. 56			Quest for Glory II	n° 86, p. 106		
Saint Dragon	n° 83, p. 88			Rings of Medusa	n° 80, p. 112		
Secret Weapons of the Luftwaffe	n° 95, p. 66			Rise of the Dragon	n° 89, p. 106		
Shadow Dancer	n° 87, p. 54			Saga	n° 88, p. 112		
Shadow of the Beast	n° 71, p. 74			Savage Empire	n° 87, p. 115		
Shadow of the Beast II	n° 82, p. 76			Sdau	n° 88, p. 112		
Shadow Warriors	n° 81, p. 76			Search for the King	n° 82, p. 134		
Sherman M4	n° 75, p. 48			The Secret of Monkey Island	n° 82, p. 136		
Shinobi	n° 71, p. 55			Shadowlands	n° 101, p. 128		
Shufflepuck Cafe	n° 71, p. 54			Shadow Sorcerer	n° 95, p. 126		
Shuttle	n° 101, p. 72			Sim Ant	n° 98, p. 111		
Sideshow	n° 76, p. 60			The Simpsons :			
Silent Service II	n° 82, p. 50			Bart VS the Space Mutants	n° 94, p. 100		
Sim City	n° 71, p. 70			Space 1889	n° 98, p. 108		
Sim Earth	n° 89, p. 64			Space Quest IV	n° 90, p. 106		
Simulcra	n° 82, p. 54			Starflight	n° 76, p. 109		
Sliders	n° 84, p. 76			Starflight II	n° 77, p. 96		
Son Shu Si	n° 98, p. 54			Star Trek	n° 101, p. 122		
Sonic the Hedgehog	n° 93, p. 68			Star Vega	n° 78, p. 118		
Space Ace	n° 75, p. 54			Storm Master	n° 99, p. 103		
Speedball II	n° 86, p. 42			Super Hydride	n° 83, p. 146		
Spindizzy Worlds	n° 87, p. 60			Suspicious Cargo	n° 96, p. 106		
Starush	n° 96, p. 34			Sword of Vermilion	n° 77, p. 94		
Strider	n° 83, p. 78			Swords of Twilight	n° 88, p. 106		
SU-25 Soviet Attack Fighter	n° 83, p. 64			Tangled Tales	n° 73, p. 142		
Supaplex	n° 96, p. 36			The Third Courier	n° 76, p. 108		
Super Monaco Grand Prix	n° 82, p. 72			Ultima VI	n° 80, p. 115		
Super Off Road	n° 84, p. 70			Ultima VII	n° 78, p. 119		
Super Volleyball	n° 82, p. 80			Ultima Underworld	n° 100, p. 140		
Super Wonderboy in Monster Land	n° 73, p. 68			Willy Beamish	n° 100, p. 137		
Superstar Soldier	n° 82, p. 52			Wizardry VI :	n° 98, p. 106		
Swap	n° 87, p. 62						
Switchblade	n° 74, p. 56						
Switchblade II	n° 92, p. 50						
SWIV	n° 89, p. 59						
Team Suzuki	n° 87, p. 56						
Team Yankee	n° 87, p. 57						
Teenage Mutant Hero Turtles	n° 98, p. 57						
Tennis Cup	n° 77, p. 48						
Terminator 2	n° 93, p. 72						
Think Cross	n° 98, p. 62						
Thunder Force III	n° 81, p. 58						
Thunderstrike	n° 80, p. 60						
Tie Break	n° 79, p. 46						
Tiger Heli	n° 77, p. 58						
Tilt	n° 91, p. 52						
Time	n° 75, p. 55						
Tip Off	n° 99, p. 53						
Toki	n° 88, p. 58						
Tournament Golf	n° 89, p. 55						
Tower of Babel	n° 76, p. 70						
Toyota Celica	n° 86, p. 54						
Trex Warrior	n° 98, p. 68						
Triple Battle F1	n° 76, p. 61						
Turrican	n° 79, p. 53						
Turrican II	n° 88, p. 51						
Tusker	n° 75, p. 58						
TV Sports Basketball	n° 77, p. 52						
Ufo	n° 73, p. 58						
Ultimate Ride	n° 84, p. 62						
Unreal	n° 80, p. 52						
Utopia	n° 95, p. 80						
Vaxine	n° 87, p. 52						
Venus	n° 81, p. 78						
Verytex	n° 91, p. 57						
Vette	n° 74, p. 47						
Vroom	n° 94, p. 50						
Wall Street	n° 101, p. 60						
Wardner	n° 77, p. 53						
Welltris	n° 92, p. 51						
West Phaser	n° 81, p. 61						
	n° 71, p. 66						

SOS Aventure

The Adventures of Robin Hood	n° 94, p. 104
AGE	n° 96, p. 105
Another World	n° 96, p. 112
Armaeth I	n° 93, p. 116
Bandit Kings of anient China	n° 93, p. 110
Bard's Tale III	n° 86, p. 109
Bard's Tale Construction Set	n° 100, p. 147
B.A.T.	n° 74, p. 121
B.A.T. 2	n° 98, p. 112
Battlemaster	n° 84, p. 156
Battle Isle	n° 94, p. 102
BattleTech II :	
Crecent Hawk's Revenge	n° 87, p. 114
Betrayal	n° 90, p. 107
Black Crypt	n° 100, p. 143
Buck Rogers :	
Countdown to Doomsday	n° 87, p. 112
Centurion, Defender of Rome	n° 92, p. 104
Champion of the Raj	n° 92, p. 106
Champions of Krynn	n° 81, p. 126
Civilization	n° 98, p. 103
The Colonel's Bequest	n° 77, p. 94
Conan the Cimmerician	n° 96, p. 110
Conquest of Camelot	n° 79, p. 102
Conquest of the Longbow	n° 98, p. 113
Countdown	n° 89, p. 104
Croisière pour un cadavre	n° 93, p. 117
Crystals of Arborea	n° 88, p. 111
Damocles	n° 81, p. 128
The Dark Heart of Uukrul	n° 91, p. 106
Death Knights of Krynn	n° 91, p. 108
Dragonflight	n° 83, p. 152
Dragon Wars	n° 74, p. 154
Dragons Breath	n° 76, p. 110
Dragons of Flame	n° 75, p. 100
Drakkhen	n° 75, p. 96
Elvira	n° 88, p. 104
Elvira II	n° 99, p. 106
Explora III	n° 86, p. 107
Eye of the Beholder	n° 90, p. 104
Eye of the Beholder II	n° 99, p. 101
Fascination	n° 96, p. 118
Fate-Gates of dawn	n° 95, p. 127
Fétiche maya	n° 73, p. 138
The Final Battle	n° 83, p. 148
Final Command	n° 76, p. 107
Fire King	n° 73, p. 144
Hard Nova	n° 88, p. 107
Heart of China	n° 93, p. 106
Heimdall	n° 96, p. 107
Hero Quest	n° 92, p. 107
Hero Quest	n° 100, p. 149
Hero's Quest	n° 74, p. 114
Hound of Shadow	n° 73, p. 140
Hunter	n° 93, p. 114
Iceman	n° 79, p. 130
The Immortal	n° 82, p. 132
Inestation	n° 77, p. 97
Iron Lord	n° 74, p. 116
Keef the Thief	n° 74, p. 117
King Quest V	n° 88, p. 108
Kingdoms of England	n° 71, p. 138
Legend of Faerghail	n° 80, p. 110
Leisure Suit Larry 5	n° 95, p. 125
The Lord of the Ring Vol.1	n° 88, p. 110
Manhunter 2	n° 71, p. 136
Les Manley in : lost in L.A.	n° 101, p. 130
Martian Memorandum	n° 96, p. 116
Maupiti Island	n° 78, p. 116
Megalo Mania	n° 101, p. 126
	n° 93, p. 108

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE TILT

A retourner à Tilt Service abonnement,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à Tilt
à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

**Attention, les premiers numéros
jusqu'au 74, et les numéros 77 et 78 sont épuisés.**

Je désire recevoir les numéros suivants :

Nombre de numéros

Somme totale

Je vous adresse la somme de 28 F pour
chaque numéro par :

chèque mandat à l'ordre de Tilt.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____

Ville : _____

Délai d'expédition : 6 semaines.

SUITE AVIDEO 12

possibilités sont d'une grande richesse : fading, apparition par bloc de taille variable ou par volet, scrolling de tout ou partie de l'écran, effet de mosaïque, cyclage, inclusion de sons et bien d'autres choses encore. Il suffit d'ailleurs de lancer le script Bigtest pour avoir une idée des possibilités de ce programme.

Mais une carte graphique serait tout de même de peu d'intérêt si il n'était pas possible de dessiner ses propres créations. C'est le rôle dévolu à AVPaint, lui aussi fourni avec le pack. Ce programme ne peut travailler qu'avec des images au format 12 bits, ce qui ne pose en fait aucun problème, car un petit utilitaire, fourni lui aussi, se charge de convertir n'importe quelle image IFF ou ILBM (y compris 24 bits) dans ce format. Ici, il n'y a en revanche aucun problème de configuration, le programme acceptant d'être lancé du Workbench sans autre manipulation. Il faut seulement veiller à lancer la bonne version (il y en a une pour le Workbench 1.3 et une autre pour le Workbench 2.0). On retrouve les outils habituels de dessin : dessin à main levée par paramétrage de la grosseur du trait (huit tailles), droites, rectangle vide ou rempli, en couleur unie ou en dégradé horizontal ou vertical, cercle disposant des mêmes caractéristiques, pulvérisateur réglable en dépit et en taille, remplissage des figures fermées, mode texte et enfin loupe à grossissement fixe. Les fonctions de blocs n'ont pas été oubliées non plus, et permettent, outre le classique Couper/Coller, le changement de taille et l'inversion horizontale ou verticale. Toutes ces fonctions s'exécutent à une bonne vitesse pour un programme travaillant sur des images 12 bits. En revanche, les fonctions complémentaires de traitement d'image font preuve d'une grande

lenteur et imposent quasiment une carte accélératrice. Elles ont toutefois le mérite d'être disponibles, d'autant que les traitements sont intéressants : modification du contraste ou de la luminosité de l'image, transformation en image monochrome (avec une conversion d'excellente qualité, pourtant difficile dans ces images très riches en couleurs), anti-aliasing (disparition des marches d'escalier), inversion vidéo et surtout Undo, vraiment capital dans ce type de traitements. La gestion des couleurs est bien sûr essentielle dans un tel logiciel. Le menu propose en permanence un jeu de 12 couleurs, modifiable à tout moment par double clic, et permettant alors la sélection directe de l'une des 4096 couleurs de la palette.

En conclusion, la carte AVideo 12 est un bon choix pour qui veut étendre les capacités graphiques de son Amiga, sans pour autant se ruiner, d'autant que les logiciels fournis pour les diaporamas évolués ou le dessin sont d'un bon niveau. Espérons que le distributeur corrigera rapidement les éventuels problèmes d'installation sur Workbench 1.3 et, surtout, fournira un manuel digne de ce nom (carte Archos, distribuée par Avancée, pour Amiga 500, disque dur quasi indispensable ; Prix : I).

Jacques Harbonn

SUITE AMAX II

différentes mémoires de la configuration. Ainsi dans mon cas, il est parvenu à « récupérer » sans problème les 4 Mo de l'extension mémoire de mon disque dur, les 512 Ko d'origine de mon A500, alliés aux 512 Ko de l'extension mémoire interne, mais aussi (et c'est plus étonnant) le méga-octet de mémoire vidéo de Megachip (présenté le mois dernier). Au cas où AMax II ne parviendrait pas à utiliser une partie de la mémoire pour l'émulation directement, rien ne serait gâché, puisque cette mémoire serait alors utilisée en tant que disque virtuel. La gestion des cartes accélératrices est une excellente idée, permettant de ne pas perdre le bénéfice de leurs performances lors de l'émulation.

L'émulateur contrôle parfaitement la souris mais aussi, dans la plupart des cas, le son.

Voyons maintenant comment se comporte l'émulation en action. Après quelques secondes de transfert du contenu de la ROM Mac dans la mémoire, le programme demande la disquette système, que vous devez donc posséder (elle n'est pas fournie avec l'émulateur). Ensuite, si vous disposez de suffisamment de mémoire, rien ne vous empêche d'utiliser HyperCard et Multifinder. Qu'en est-il de la compatibilité ? Eh bien, pour la majorité des logiciels « sérieux », tout se passe sans problème, et vous pourrez ainsi travailler avec Excel, Word, MacPaint, MacWrite ou Page Maker, pour n'en citer que quelques-uns. En revanche, dans le domaine des

jeux, le tableau est beaucoup moins rose, et la majorité des programmes vont refuser de fonctionner pour une raison ou pour une autre. Vous pourrez parfois contourner le problème en configurant l'émulation dans un mode le plus proche possible du Mac d'origine mais, dans la plupart des cas, cela ne suffira pas. En conclusion, si l'achat d'AMax II se révèle un bon choix pour bénéficier d'une grande partie de la bibliothèque progicielle du Mac, pour les jeux en revanche ce choix n'est guère valable. Mais, dans ce domaine, l'Amiga n'a guère besoin de leçon, surclassant le Mac sur presque tous les plans (extension Ready Soft, distribuée par Clavius, pour Amiga tout type ; prix : 4 000 F avec les ROM Mac et le lecteur 800 Ko, presque 3 000 F sans le lecteur). Jacques Harbonn

tilt journal

CeBIT 92

Suite de la page 41

Réalité virtuelle

Tilt vous a parlé à plusieurs reprises de la réalité virtuelle, que l'on commence à appeler VR (en anglais, Virtual Reality). Notre intérêt est bien sûr tourné vers les applications ludiques du système. Relisez sur le sujet le dossier que Tilt a publié dans son numéro 92. Le CeBIT 92, évidemment, se soucie peu de nos envies de rigolos. Il est toutefois intéressant de noter qu'on a pu y voir l'une des premières applications pratiques du système. Présenté sur le stand Silicon Graphics, il a été développé par le Fraunhofer-Institut für Produktionstechnik de Stuttgart. Sous forme d'une station de travail, il couple un robot à une personne équipée du matériel inventé par WPL : casque avec écrans, gant et trackball à 6 directions. Le but est de programmer le robot en lui faisant exécuter des tâches à travers le système de réalité virtuelle. Un simple « replay » et le robot est éduqué. Cette application industrielle en garantit le développement futur et par voie de conséquence, grâce à des baisses de prix prévisibles, une




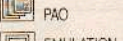
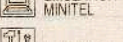
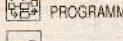

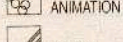
chance supplémentaire de voir apparaître des applications ludiques que chacun pourra s'offrir. Mais ne rêvons pas trop, il faudra encore attendre quelques années.

En conclusion

En général, le CeBIT 92 fut plus vivant, plus coloré que les années précédentes. L'impérialisme des PC, qui sont au cours des ans devenus de superbes micros, est incontestable. On sent cependant chez les constructeurs et dans le public un certain frémissement. La micro, dans son sens le plus large, commence à sortir de la léthargie dans laquelle elle était plongée depuis quelque temps. Nous sommes à l'aube d'une redistribution des cartes : les mois et les années qui viennent seront fertiles en émotions.

Gadgi Heller

SYMBOLES

	BUREAUTIQUE
	MUSIQUE
	TRAITEMENT DE TEXTE
	PAO
	PROGRAMMATION
	EMULATION MINITEL
	ANIMATION
	UTILITAIRE
	DESSIN

APAALL: auteurs, regroupez-vous!

Ça y est, les auteurs français ont (enfin !) décidé de se rassembler sous une seule et unique bannière : l'APAALL (Association pour la Promotion de l'Activité d'Auteur de Logiciels Ludiques).

L'APAALL, association régie par la loi de 1901, a pour but, comme son nom l'indique, de promouvoir la profession d'auteur de jeux. Soucieuse de mettre en avant les artistes qui travaillent dans notre petit monde, l'APAALL est bien décidée à aider les auteurs, en favorisant les rencontres avec les éditeurs, la presse et, bien sûr, entre collègues. Grâce à l'APAALL, les programmeurs français sont maintenant prêts pour « le grand marché européen, les nouvelles générations de machines et les nouveaux

concepts de jeux ». Pour information, il faut savoir qu'Eric Chahi (*Another World*), Laurent Cluzel (*Starush*), Imagex (*Baby Jo*), Pierre Fallard (*Celtic Legends*), Noël Billy (*L'Entité*), Claude Akriche (traducteur de *Might & Magic III*), Computer's Dream (*BAT*) et bien d'autres auteurs français ont d'ores et déjà rejoint l'association. Bref, « c'est une affaire qui roule » et nous ne pouvons que nous réjouir de voir les auteurs se réunir pour se faire connaître et respecter à leur juste valeur.

Dogue de Mauve



Malgré sa présentation peu engageante, Devenir champion de Turbo Pascal est un guide très réussi.

S'il y a bien une chose qui dépasse ma compréhension, c'est le monde de l'édition. Lorsque Micro Applications ou encore Marabout ont un mauvais livre à vendre, ils s'ingénient à lui trouver un titre sonnant, à l'enrober dans une couverture chatoyante, etc. Et quand ils disposent d'un texte intéressant, ils semblent tout faire pour qu'il ne se vende pas !

Devenir champion de Turbo Pascal : théorie et exercices est le type même du titre bateau qui fait fuir le lecteur. Le nom des collections, « Collèges et Lycées » et « Parascolaire formation permanente » n'est guère plus engageant. Et pourtant, ce petit bouquin (format poche) est tout sauf ennuyeux. Pour peu que vous vous intéressiez au Turbo Pascal (versions 3 à 6), il vous apportera de nombreux éclaircissements, aussi bien sur la syntaxe et les commandes principales de ce langage que sur son utilisation en mathématiques. Cela peut sembler rébarbatif, et pourtant il n'en est rien. Bien structuré, ce livre passe en revue tous les sujets suffisamment en profondeur pour permettre de progresser, mais pas assez pour ennuyer le lecteur par des considérations trop

Bouquins: champion Pascal!

techniques. Le style de l'auteur, très aéré, intègre de multiples exemples de programmes, clairs et facilement compréhensibles. Un véritable cours de présentation (en plus du cours de Pascal et de maths). Mon seul petit reproche portera sur la présence de plusieurs chapitres traitant de l'interface des différents Turbo Pascal. Après tout, si l'on a le produit, on doit aussi disposer de sa documentation, et celles des logiciels Borland sont toujours très claires. Cet ouvrage, que son titre destine avant tout aux scolaires et étudiants, sera utile à tout ceux qui désirent programmer des applications à caractère mathématique (pas trop complexes, tout de même) en Turbo Pascal.

J.-L. J.

Logiciels CD-ROM:

Suite de la page 42

ces titres n'est ni l'intérêt lui-même (des titres comme *Railroad Tycoon* sont indémodables) ni le prix (ils oscillent tous entre C et D) mais l'inutilisation absolue des possibilités du CD-ROM. Il ne s'agit que du transfert direct des logiciels disquette, sans aucune amélioration, ni graphique ni sonore. Certains programmes sont en EGA, d'autres utilisent le haut-parleur interne du PC (une véritable hérésie pour un jeu CD-ROM !). Ajoutez à cela que les CD-ROM ne sont pas vraiment remplis : 13 Mo pour le plus gros et moins de 2 Mo pour

le plus petit (soit deux disquettes !). Dans le domaine du jeu, certains éditeurs utilisent vraiment le CD-ROM comme faire-valoir, sans se donner les moyens de fournir au moins des versions améliorées. Si le prix n'était pas raisonnable, je n'hésiterais pas à parler d'arnaque pure et simple. Fort heureusement, le paysage des jeux CD-ROM ne se limite pas à ces rééditions, et certains titres annoncés (*Guest* ou *Dune*, par exemple) devraient être fabuleux.

Jacques Harbonn

Gonflez votre PC

Gonflez votre PC Vous avez envie de passer d'un 286 à un 386 ou d'un 386 à un 486 ? C'est possible, pour un prix relativement modeste, chez APRO, dans les Yvelines (tél. : 39.75.47.07). Si votre appareil fait partie des 80 % de PC « modifiables », il vous suffira de le leur confier et vous le récupèrerez comme neuf après un changement de carte mère et quelques petits contrôles techniques. Pour passer d'un 286 à un 386 de 4 Mo 25 MHz, il vous en coûtera environ 4 000 F et 4 800 F pour un 33 MHz. Un 386 est transformable en 486 (33 MHz) avec 256 Ko de mémoire cache pour une somme variant de 5 000 à 6 000 F. Alors, avis aux amateurs...

Thomas Alexandre

ENQUÊTE :

JUGEZ TILT N°102

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire *Tilt*, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !
Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à TILT.

RUBRIQUES

La couverture :
 Beurk ! Pas Mal Bien Super !

Le sommaire :
 Beurk ! Pas Mal Bien Super !

Les previews :
 Ça craint ! Pas Mal Bien Ça pulse !

Tilt Journal :
 Faiblard ! Bôf Bien Passionnant !

Micro Kid's :
 Nul ! Pas Mal Bien Encore !

Le SOS Aventure :
 Sans intérêt ! Pas Mal Bien Oh, oui !

Le dossier :
 Inutile ! Pas Mal Bien Indispensable !

La création :
 Inutile ! Pas Mal Bien Indispensable !

Le hit-parade :
 Bidon ! Pas Mal Bien Super !

Le poster :
 Beurk ! Pas Mal Super Encore plus !

Message in a bottle :
 Sans intérêt ! Pas Mal Bien Encore !

Sésame :
 Sans intérêt ! Pas Mal Bien Encore !

Tam-Tam soft :
 Nul ! Pas Mal Bien Super !

Le forum :
 Ça craint ! Pas Mal Bien Super !

Les petites annonces :
 Sans intérêt ! Confus Pas assez Parfait !

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100 %, combien donnez vous à...

- Tilt :

- Joystick :

- Génération 4 :

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
 1 page 2 pages 3 pages 4 pages Plus !

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
 Imprécis Confus Pratique Complet et lisible

NOM : _____

PRENOM : _____

AGE : _____

ADRESSE : _____

MACHINE(S) : _____

TESTS

Notez les noteurs ! Etes-vous d'accord avec les notes qui sont portées par nos spécialistes sur vos jeux favoris ? En d'autres termes, nos tests sont-ils fiables et corrects ? **Attention : vous ne notez pas le jeu, mais la critique du jeu !**

PROJECT X (p. 56)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

D/GENERATION (p. 60)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SUPERSKI II (p. 63)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

APIDYA (p. 66)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FIRE AND ICE (p. 68)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CASTLES (p. 70)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PARASOLS STARS (p. 72)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ROBOCOP 3 (p. 76)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LURE OF THE TEMPTRESS (p. 110)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CHEVALIER DU LABYRINTHE (p. 113)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DARK SEED (p. 116)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

LEGEND (p. 118)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ECO QUEST (p. 120)
 Votre note : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Enfin, voici un espace libre pour vos remarques personnelles.
 Dites-nous tout !

OFFRE EXCEPTIONNELLE!

3615 TILT

ABONNEZ-VOUS A TILT PAR MINITEL

Inscrivez-vous par Minitel pour 10 numéros,
1 numéro double, le guide jeux et micros pour 259 F
seulement au lieu de 469 F ! Et en plus ! recevez en
cadeau notre disquette-calculatrice signée *TILT*.*

NOUVEAU

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros en passant par la rubrique INFOS, puis SOMMAIRES ; là vous choisissez le numéro de TILT qui vous intéresse et vous n'avez plus qu'à appuyer sur la touche ENVOI.*

** Le paiement s'effectue par carte bleue.*

LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS

HOOK

PETER PAN a grandi et vit désormais bien loin de NEVERLAND.

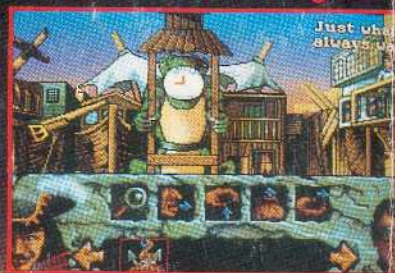
Cependant, son ennemi de toujours, LE CAPITAINE CROCHET ne l'a pas oublié et s'apprête à se venger. En kidnappant les enfants de PETER, il attire notre héros sur L'ILE DES PIRATES ET DES ENFANTS PERDU. PETER n'a pas le choix, il devra affronter le terrible CAPITAINE CROCHET s'il veut sauver ses enfants.

Aidé par la "Fée CLOCHETTE", vous êtes PETER dans ce merveilleux jeu d'aventure interactif plein de dangers, de rebondissements et de FEERIE.

"HOOK est
BRILLANTISSIME
SUBLIMISSIME
GENIALISSIME."
Magazine STUDIO



Le magazine JOYSTICK a dit
"HOOK est un jeu d'aventure très impressionnant
graphiquement, et les amateurs de contes
de mythes et d'aventure vont se régaler..."



DISPONIBLE SUR

Nintendo



ocean

ATARI ST · CBM AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES
ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.
NINTENDO®, GAMEBOY™, NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE
NINTENDO PRODUCT SEALS AND
OTHER MARKS DESIGNATED AS TM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.